LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Gennaio - n°138 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO



DRAGONSHARD

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

RECENSITO!

UNREAL TOURNAMENT 3

All'assalto delle arene online!

SOLO SU GMC!

FRONTLINES

L'FPS in cui il gioco di squadra è fondamentale!

ESCLUSIVA!

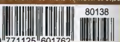
TIBERIUM

Lo sparatutto nel mondo di Command & Conquer!

INOLTRE...

18 giochi recensiti tra cui
Kane & Lynch Dead Men
Guitar Hero III Legends of Rock
Blacksite
Viva Piñata
SimCity Societies
Culpa innata
Commander Europe at War
La Leggenda di Beowulf

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°138 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90



La guerra è il sistema più spiccio per trasmettere una cultura (Anthony Burgess)

GIOCHI
COMPUTER

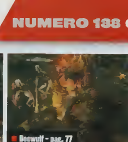
SOMMARIO



pag. 18


SimCity Societies – pag. 72


UT 3 – pag. 64


Beowulf – pag. 77

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco



QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII - N° 138 GENNAIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Game Ang Ce" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
"Metropolitano" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "del pala Ru on (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Pino" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Ma dove sei?" Spinelli, Mattia "Nippo" Ravanelli, Andrea "Oddio!" Babich

IMPAGINAZIONE
L C rto" Patrun

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Chee ader 1" E ld (pierpaolaeraldi@sprea.it)
Marina "Cheerleader 2" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Vietadone" Dante, Vincenzo "Napoleon" Beretta, Primoz "Glitch" Skulc, Matteo "Da SF" Bittanti, Alessandro "Speciale" Galli, Nemesis, Francesco "Spearte" Mozzanica, Roberto "Ottavo Camisana, Yuri "Star Wars" Abietti, Davide GluM, Paolo "Nakir" Andrea "Sirea" Giongiani, Claudio "Disegna" Villa, Elisa "Scrivia" Leanza, Danilo "Interviste" Gabrielli, Enrico "Tutto a posto" Vendramin, Marco "UT 3" Salvaneschi, Steve "Alan" Helm, Jena "dal Sol Levante" Davies, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dark" Mazzone, Monica Catalano, Teresa Maué Viaro, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa

FOTOGRAFIE
Andrea De Gasso

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02 92626354
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
e al fax 02.92432356
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
e al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

La passione per i videogiochi

È proprio vero: la passione per i videogiochi non ha limiti! Ne abbiamo avuto una dimostrazione quando lo scorso numero di GMC è arrivato nelle edicole. Com'era scontato, la marea di capolavori da "9" usciti nel periodo autunnale e invernale ha creato una piccola rivoluzione nei Parametri di GMC, che hanno visto grossi movimenti soprattutto tra gli FPS.

Altrettanto prevedibilmente, sul forum di GamesRadar (ma anche via mail), molti lettori hanno esposto le proprie lamentele, giudicando *Bioshock* migliore di *Crysis*, o ritenendo addirittura l'ormai stagionatello (classe 2004) *Half-Life 2* come il più adatto per il trono degli FPS.

La doverosa premessa al discorso che segue è che la massima "i gusti sono gusti" dovrebbe essere stampata a caratteri cubitali su ogni pagina di GMC, dato che chiunque ha il diritto di reputare il proprio gioco del cuore il migliore in assoluto.

Il motivo per cui abbiamo posto *Crysis* direttamente in cima al podio degli sparatutto in prima persona è che lo consideriamo il titolo più rappresentativo del panorama FPS su PC. In primo luogo, garantisce una libertà di gran lunga superiore rispetto a titoli come *Call of Duty 4*; ha un multiplayer, al contrario di giochi come *Bioshock*, e in generale è l'unico sparatutto in prima persona di questo semestre a essere stato pensato esclusivamente per la nostra piattaforma preferita. E questo si vede nella grafica, sicuramente senza paragoni. Riconoscendo che i Parametri sono forse le pagine più soggettive di GMC, e che ogni lettore della rivista si sente "commissario tecnico" dei Parametri, abbiamo pensato di inserire in quella stessa sede i "parametri dei lettori", dove ogni mese pubblichiamo la classifica personale di cinque amici scelti a caso sul forum, nell'apposita discussione.

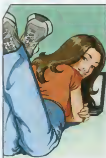
D'altra parte, i Parametri di GMC sono pensati per fornire una sorta di "classifica" su quali siano i giochi più adatti per un ipotetico lettore che compri un nuovo PC e decida di "scegliere il meglio". Nessuno mette in dubbio che i grandi classici del passato abbiano insegnato, ai programmatori di oggi, come creare un buon FPS o un buon RTS, ma consigliare, nel gennaio 2008, a un nuovo giocatore di cimentarsi con *Doom* (quello originale) o *System Shock* sarebbe quantomeno azzardato.

Tuttavia, proprio per questo motivo, abbiamo introdotto da tempo, nei Parametri, le "pietre miliari": non solo un sistema per ricordare titoli che i giocatori con più esperienza si sono goduti cinque o addirittura dieci anni fa, ma anche un metodo per spingere chi lo desideri ad apprezzare dei gioielli del passato, spesso acquistabili per pochi euro o, addirittura, reperibili in forma gratuita e legale su Internet – a patto di non aspettarsi una grafica fuori dal mondo.

Aspettiamo le vostre opinioni sul nostro forum!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidarate inviara uaa e-mail diretta a uaa dalia rubriche di GMC? Eccole riassuate, per comodità, coa i ralativi iadirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alia beila Nemesis)
aamasis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutera coa il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per intarrogare il Sommo Vate del gioco onlina)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottaaere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
batta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedax i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Spesso, in questo mio piccolo angolino introduttivo, ho l'occasione di parlare delle lettere arrivate alla mia casella e-mail. Capita che, di mese in mese, un argomento sia gettonato più degli altri e sia l'oggetto di una buona percentuale di lettere. Solitamente, ciò succede in occasione di un evento particolare, sia esso l'uscita di un gioco o un avvenimento di una certa rilevanza in ambito videoludico. Questa volta, ciò che mi ha colpito sono le lettere non arrivate. Mi spiego meglio: si è fatto un gran parlare del cosiddetto disegno di legge Levi-Prodi, che riguarda – tra gli altri – tutti i possessori di un blog. Secondo questa proposta di legge, chi possiede un blog o un sito, anche senza scopi di lucro, deve obbligatoriamente registrarlo al Registro degli Operatori di Comunicazione, pagare un bollo e seguire un certo iter burocratico. Fortunatamente, questa proposta è momentaneamente bloccata, poiché alcuni dei suoi passaggi sono in disaccordo con la Costituzione Italiana. Scampato pericolo? Per il momento pare di sì, ma meglio non cantare vittoria: sono sicura che, fra i lettori di GMC, siano in molti a scrivere un blog. Che ne pensate della questione? Se avete voglia di farmi conoscere l'indirizzo Internet dei vostri siti personali, non esitate e scrivere: leggerli sarà un piacere.

IL MONOPOLIO DEGLI FPS

Carissima Nemesis,
vorrei farti i soliti meritati complimenti per la tua rubrica, simile a un antico foro romano spostato nel tempo fino al moderno presente, in cui si può discutere di tutto. Proprio per questo ti ho contattato: per sottoporre al tuo vaglio un mio dubbio. Sul numero di

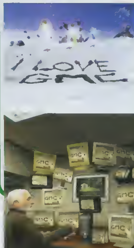
> **"Perché quest'assoluta preponderanza degli FPS?"**
> da: Il monopolio degli FPS – Stefano

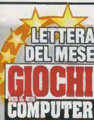


IL MONOPOLIO DEGLI FPS
Il genere degli sparatutto vanta una qualità grafica migliore rispetto ad altri tipi di videogiochi?

ARTISTI PER GIOCO

Guai a distrarsi, anche solo per un attimo. Nel favoloso **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" aperto alcune ere geologiche fa nel **Canale** "Games Contact" dal prode Fr4nk, compaiono ogni mese nuove proposte creative. Oggi è la volta di manospeed: Magari per assenza di originalità non lo hanno più calcolato e ci provo con questa foto, che viene da *Halo 3*. So che non è per PC, ma è riuscita abbastanza bene, secondo me. Esatto, tentar non nuoce, infatti questa volta ci sei anche tu, caro artista prestato da Xbox 360. Tomando nel mondo PC, ecco invece fare capolino Daniel_RX-77 [EFSF]. Sul **Forum** sono presenti tre sue proposte, ma per motivi di spazio ne pubblichiamo una sola, che come scrive il suo autore è stata: Fatta usando uno strumento del *Garry's Mod*: in pratica, basta piazzare la real-time camera dove si desidera e sui monitor appare quello che vede la telecamera Notevoli l'impatto scenico e l'ideai Ottimo lavoro.





Un futuro da programmatore

Ciao Nemesis,
comincio con il presentarmi.
Mi chiamo Federico, ho 20 anni e attualmente lavoro come programmatore in un'azienda di automazione. Da quando frequentavo le scuole superiori, ho scoperto l'affascinante mondo della programmazione e ho sempre desiderato realizzare un videogioco per conto mio. Proprio alcuni giorni fa stavo pensando a questo, quand'ecco che, sfogliando le pagine del numero di dicembre di GMC, mi sono trovato davanti l'articolo "Un mondo di giochi", che parlava proprio di titoli cosiddetti indipendenti, realizzati da persone che hanno la mia stessa passione. Da questo articolo ho cercato di capire come muovere i primi passi. Come da consiglio, ho scaricato il demo del software Torque Game Builder. Tuttavia, facendo anche alcune ricerche, ho trovato altre utility per la programmazione di videogiochi tra cui: Torque Game Engine, DarkBasic Standard e DarkBasic Pro, TrueVision3D e XNA di Microsoft. Purtroppo, il mio più grande limite è sapere utilizzare solo VisualBasic6, anche se da un po' di tempo sto studiando il nuovo VisualBasic.NET e lo sto apprendendo senza troppi problemi (grazie alla sua somiglianza con VisualBasic6). A breve, ho intenzione anche di mettermi a studiare i più evoluti linguaggi di programmazione C++ e C#. Vorrei chiederti un consiglio su quale software impiegare tra quelli da me citati, o tra altri software presenti sulla Rete, anche a pagamento. Tieni presente che, anche se per iniziare mi dedicassi al 2D, in futuro mi piacerebbe realizzare qualcosa in 3D. Ho visto che tutte le utility da me descritte utilizzano perlopiù C# come linguaggio, mentre VisualStudio3D può essere programmato anche in VisualBasic. Gli sviluppatori professionisti di videogiochi, come realizzano le proprie opere? Utilizzano anche loro utility di sviluppo o partono da zero? Inoltre, quali sono i linguaggi di programmazione più sfruttati per lo sviluppo di videogiochi?
Sperando di ricevere preziosi consigli, ti ringrazio anticipatamente.

Federico87

Per rispondere alla tua domanda, ho chiesto l'illuminato parere di uno dei coder di Ubisoft Italy: Mauro "GENTS" Gentile. Ecco i suoi preziosi consigli:

Ciao Federico,
tutti i software da te descritti sono più o meno famosi nell'ambiente dei giochi indie o homebrew. Alcuni, come Torque, si propongono quali veri e propri motori grafici con una serie di utility che li accompagnano per facilitare i gruppi di sviluppatori di videogiochi indipendenti, proprio come te. Altri, come XNA di Microsoft, si segnalano invece come API da utilizzare per costruire il proprio motore grafico. Tanti altri ancora, come OGRE o Irrlicht, accompagnano il settore dei videogame indipendenti. Il tutto sta nel prendere una decisione. Ognuno sceglie in genere il motore, se non ho voglia di "sporcarsi troppo le mani", o uno API come DirectX, OpenGL o XNA, se invece gli piace di più andare a risolvere i problemi "a basso livello".
Nel settore dei videogiochi, chiaramente, esistono motori grafici a livello professionale, che quindi hanno un costo molto elevato, oppure i motori vengono sviluppati internamente alle software house. Quindi, a meno che la software house non sia appena nata, si cerca sempre di non partire da zero. Il linguaggio più diffuso fino a questo momento e certamente il C++, ma anche C# sta prendendo piede, per la più per la creazione di tool di sviluppo interni. In alternativa, per prototipi veloci consiglio di utilizzare Virtools. Lo puoi trovare presso il sito Web ***www.virtools.com****. Viene usato in fase di prototipi anche in alcune software house.*
Non puoi sbagliare.

Sperando di aver risposto a tutte le tue domande, ti auguro un roseo futuro nel campo dei videogiochi.

GMC di dicembre ho letto (ammirato) l'entusiastica recensione di *Crysis*. In effetti, mi ha stupito profondamente: le immagini, che lasciavano presupporre una grafica più che mozzafiato, mi hanno sconcertato. Ma ancor prima di *Crysis*, ho notato che nell'ultimo periodo (all'incirca, da *Doom 3* e *Half-Life 2*, fino a *Crysis* e *COD 4*, passando per l'ottimo *F.E.A.R.)* vengono continuamente sfornati FPS di qualità grafica e trama eccelse. Allora, penso: perché quest'assoluta preponderanza degli FPS? Non fraintendermi, non parlo di quantità di titoli immessi sul mercato. Mi riferisco, invece, alle energie spese nella creazione di sparatutto di qualità stratosferica. Mi sembra quasi che, entro qualche anno, esisteranno solo sparatutto e gli altri generi verranno soppiantati, poiché nessuno vorrà prendersi la briga di farli evolvere. Guardiamo, per contrasto, il disastro di *Anocopri – The Dreom*: quanti 3 annoverate nell'intera storia di GMC? Pochi, penso, invece gli FPS ottengono continuamente 8 e 9. Perché una supremazia assoluta dei giochi di questo tipo? Per esempio, in *F.E.A.R.*: come si può osannare la trama di un gioco il cui ritmo è scandito da raffiche di fuoco e visioni obbrobriose? Mentre, sinceramente, non trovo un'avventura decente dai tempi di *Porodise*, anche se, non per essere ulteriormente negativo, l'ultima grandiosa avventura è per me *Syberio*. Non intendo sollevare l'annosa questione del declino delle avventure grafiche, semmai ampliarla a molti altri generi. Non capisco cosa ci si possa trovare in un gioco in cui la metà destra del monitor è occupata da un'arma futuristica con cui sventrare esseri amorfi o soldati sovietici, per dirne un paio. Proprio per questo rimango sconcertato quando fra le recensioni di GMC, sempre accuratissime e veramente lodevoli, trovo un voto altissimo alla voce "Grafica" o "Trama "dell'ultimo FPS. Concludendo, vorrei sapere da te, che incarni la democrazia videoludica, le ragioni di questa repentina evoluzione degli sparatutto e del contemporaneo tramonto,

IN BREVE

Carissima Nemesis, complimenti a te e a tutti gli altri della redazione per l'ottima rivista, la tua rubrica è veramente interessante! Da un po' di tempo, ho un dubbio che mi attanaglia: sto creando un gioco con RPG Maker, un software per la programmazione di GdR. Per la colonna sonora, sto usando i brani più belli dei miei videogiochi e mi chiedevo se ciò sia legale o meno. Non ho intenzione di guadagnare un centesimo dal gioco, lo faccio solo per divertimento, ma avrei voglia di metterlo in Rete una volta terminato, e temo incappare in qualche problema col copyright, eccetera. Inoltre, se e quando riuscirò a portare il progetto a termine, pensi che sia possibile dedicargli uno spazietto sul DVD demo di GMC? Non dovrebbe occupare più di 60 MB. Grazie in ogni caso, e continuate così!

Alex

Temo che l'utilizzo di brani protetti da copyright potrebbe rappresentare un problema, anche se il tuo progetto non intende perseguire scopi di lucro. Ti consiglio, quindi, di

dal Forum di gamesradar

IL TEMPO CHE PASSA

Restiamo in "Games Contact", attirati dal **Sondaggio** proposto da playstationfan, "[Tutti i redattori] Da quanto tempo scrivete?" Si tratta di un quesito traversale, che non riguarda solo GMC, ma è comunque troppo interessante per passare inosservato: [Come da titolo, da quanto tempo è che siete nel mondo del giornalismo videoludico? La vostra prima volta, quando e dove è stata? Dopo i complimenti di Io vengo dalla Luna: MITICU QuedexI E bella Nemesis., la cosa entra nel vivo con... Vincenzo Beretta: Come traduttore di recensioni dall'inglese per "K" (la remotissima rivista dello Studio Vit), dal 1989. La mia prima recensione vera fu nel 1990, si trattava dell'avventura grafica *Murder in Venice*. In epoca più recente, esordisce Zave: Dovrei essere ancora fondamentalmente giovine, soprattutto rispetto al Vincenzone. Comunque ecco qua: settembre 1996. Game Power, PlayStation Power, PlayStation Magazine Ufficiale, non ricordo su quale delle tre è uscito il primo pezzo. È poi la volta di Alegalli: Marzo 1997 su PlayStation Magazine, PlayStation Power, Zeta e basta, credo. Ho cominciato per sbaglio, inseguendo Zave per rubargli la merenda (all'epoca faceva la prima media) fin dentro lo Studio Vit. Tra l'altro, il risultato di questo sondaggio dimostra che siamo tutti dei vecchi. Vero, infatti il 70% e passa di noi scrive da dieci anni o più.

almeno apparente, di tutti gli altri generi di videogiochi. Facendoti nuovi e grandi complimenti per la rubrica, ti saluto cortesemente, certo di un tuo soddisfacente parere.

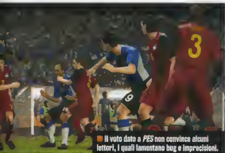
Stefano

Caro Stefano,
il motivo per cui sono gli FPS a godere di un trattamento "grafico" migliore rispetto, per esempio, alle avventure, può essere ricercato nella loro natura più dinamica. Se consideri che una delle caratteristiche più importanti di uno sparatutto consiste nell'abilità del motore grafico di gestire un certo numero di personaggi (giocanti e non), garantire un ritmo d'azione frenetico e realistico, eccetera, capisci che l'aspetto tecnico non può essere sottovalutato. Proprio la visuale in prima persona, che sembra non andarti molto a genio, con "metà del monitor occupata da un'arma futuristica" è funzionale all'immedesimazione del giocatore. Tutto deve sembrare quanto più realistico possibile, sebbene l'ambientazione sia fantasy o fantascientifica. Nel caso delle avventure grafiche, per esempio, è preferibile concentrarsi sulla trama e sulle meccaniche che regolano la risoluzione degli enigmi.
Se prendiamo come esempio *Paradise*, è impossibile non apprezzare il lavoro svolto da Benoît Sokal nella cura delle ambientazioni, che conferisce al gioco un valore aggiunto significativo. Purtroppo, casi come questo sono più unici che rari. Bisogna accontentarsi e avere la consapevolezza che ciascun genere videoludico accentua

La redazione risponde Pro "Involution" Soccer 2008

Cara Nemesis,
scrivo per dei chiarimenti in merito a una recensione pubblicata sul numero di dicembre di GMC: il gioco in questione è l'atteso *PES 2008*. In molti, credo, ti avranno già contattato per sapere come questo nuovo capolavoro di simulazione calcistica di Konami sia riuscito a strappare ai vostri esperti il fatidico 9, il massimo dei voti assegnato dalla vostra rivista fino a oggi. Non mi permetto di criticare i recensori, perché di sicuro ne sapranno molto più di me su come dovrebbe essere giudicato un gioco. Ritengo impossibile, però, che non siano stati notati parecchi problemi che costellano *PES 2008*. Preciso che non mi riferisco ai problemi minori (su quelli potremmo scrivere diverse pagine) che affliggono *PES* fin dai suoi albori, ma di veri e propri bug, modelli di giocatori sbagliati, lag senza fine e chi più ne ha più ne metta. Cercherò di essere più breve possibile, anche se non è facile. Per esempio, vedere il buon Mancini della Roma con il codino in stile Ronaldinho, o il tenace Almiron della Juve con dei capelli a spazzola invece che con una bella capoccia rasata, solleva un po' di perplessità sul lavoro svolto dai programmatori di Konami in fatto di restyling dei modelli facciali. A questo c'è rimedio, certo, con lo storico editor o con qualche superpatch per i meno volenterosi, ma errori di questo tipo non portano certo a elogiare il prodotto. E che dire sulla situazione online? Personalmente, come credo gran parte degli altri utenti, non sono ancora riuscito a giocare una partita decente, sempre imbottita di lag e "teletrasporti" vari. *PES 2008* è uscito da quasi tre settimane e ancora non si è visto alcun cambiamento. Peggio ancora è andata agli utenti Fastweb, che non riescono proprio ad andare online. Potrei continuare all'infinito o quasi, citando il fatale errore nella Master alla 17esima giornata di ritorno della coppa D2, e molti altri inconvenienti seri, ma rischierei di diventare noioso. Ho speso ben 40 euro di risparmi per questo titolo e mi ritrovo una specie di versione beta. Per il rispetto di altri utenti che, come me, hanno messo da parte i risparmi per questo gioco, e seguendo (se posso permettermi) i vostri criteri di giudizio, *PES 2008* non meriterebbe più di 6, in totale. Potrà sembrare poco ma, in tre anni che vi seguo, non sono mai stato così in disaccordo con il voto attribuito a un gioco dalla vostra rivista, cui ho sempre dato fiducia, il più delle volte ripagata. Approfitto per spiegare come rimediare all'errore della 17esima giornata della Coppa Master, che causa la chiusura improvvisa del gioco e il ritorno al desktop: è sufficiente cambiare la lingua (preferibilmente in inglese) e poi, superata quella giornata, rimettere tutto a posto... almeno fino alla 17esima giornata di ritorno della Coppa, o in attesa di una seconda patch. Di sicuro, *PES* ha perso la corona che aveva da tempo. Potremmo chiamarlo *Pro Involution Soccer 2008*.

Gianluka1988


Il voto dato a *PES* non convince alcuni lettori, i quali lamentano bug e imprecisioni.

Caro Gianluka1988,
come avrai notato, nella mia recensione di *PES 2008* non si fa cenno al gioco in Rete perché, come spesso succede quando proviamo un titolo, la sezione online non è ancora pronta per essere testata a dovere. Non possiamo far altro che approfittare della tua lettera per rivolgere un appello a Konami perché rimetta "in carreggiata" il multiplayer online (soprattutto per un titolo strepitoso da giocare in modalità multigiocatore come *PES 2008*) e pubblichi una patch per il difetto nel Campionato Master (nel frattempo, grazie alla tua lettera, qualcuno avrà già potuto rimediare al problema). Intanto, a tutti gli appassionati di giochi di calcio, ma anche sportivi in generale, consiglio comunque di procurarsi due controller: non è un modo per giustificare le mancanze di Konami nel multiplayer online, ma capita sempre di avere un amico a casa con cui lanciardi in sfide uno-contro-uno offline, che possono procurare tanto divertimento quanto quelle in Rete. Ripeto, non è una giustificazione, è solo un consiglio: in fondo, la spesa si fa una volta e vale per tantissimi titoli e per molto tempo a venire.
Per il resto, dire che *PES 2008* meriti addirittura 6 al posto di 9 mi sembra esagerato. *PES* resta il miglior simulatore di calcio sulla piazza per come sa conciliare la naturalezza delle giocate con la sofisticata I.A. dei calciatori. In questa edizione, poi, c'è stato l'atteso restyling grafico, che non lo fa più sembrare "un gioco di qualche anno fa". Come ho scritto nella recensione, la vera critica che si può rivolgere a *PES 2008* è che le meccaniche non mostrano grandi differenze rispetto a quelle di *PES 6* (non parliamo, poi, delle opzioni...): il gioco è più scorrevole e basta, per il resto nessuna variazione, anzi alcuni difetti storici si sono ripresentati. Ma è sempre *PES*, è sempre il migliore. Certo, se l'anno prossimo dovesse ripresentarsi questo fenomeno di "immobilismo" da parte degli sviluppatori Konami, allora sì che sarà dura affibbiargli un 9, ma per quest'anno direi che bisogna essere soddisfatti, anche solo per la grafica migliorata.

Paolo Cardillo

dal Forum di gamesradar.it

ANZI, IL TEMPO CHE CORRE...

Avvolti da un tiepido velo di romanticismo, continuiamo a esercitare la paleontologia per scoprire il **Thread** "Chrono GMC - Storia a immagini della rivista che cambia" a cura di Chinook. Questi scrive che: La finalità di questo **Thread** è creare una sorta di storia di Giochi per il Mio Computer. Per fare ciò, saranno utilizzate delle scansioni di parti della rivista, in modo da venire a conoscenza di come era strutturata una volta. Un progetto fatto soprattutto per le giovani leve, che hanno appena iniziato a leggerla, ma anche un aiuto per chi già possiede i primi numeri.
Le immagini cambiano ogni volta che viene apportata una modifica sostanziale all'impostazione grafica o muta l'autore di una rubrica. Ringrazio Braska_Il_Khajiit, che mi ha fornito materiale per il primo numero. Se qualcuno volesse collaborare, non esiti a contattarmi. Spero che sia una cosa interessante per tutti e preparate i fazzoletti! Lo è eccome, caro Chinook. Infatti... Mao-t: Mamma mia che roba fantastica. Complimentoni!, seguito a ruta da Ozymandias: Wow Chinook, tu sei pazzo! Ottimo lavoro!



UN FUCILE È PER SEMPRE!
Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio.

"Quali sono i linguaggi di programmazione più utilizzati per lo sviluppo di videogiochi?"

da: Un futuro [illegible] ico87

determinate caratteristiche piuttosto che altre. Non esistono "giochi di serie A e di serie B" né, tantomeno, un dominio incontrastato degli FPS.

UN FUCILE È PER SEMPRE!

Carissima Nemesis,
è la prima lettera che scrivo alla vostra rivista (era anche ora, dopo anni e anni di acquisti!) e lo faccio spinto principalmente da due motivazioni. La prima è che non so che fare oggi in facoltà (*studia, accidenti! – N.d.Nemesis*), la seconda è una fissazione che mi assilla da qualche tempo. Non saprei con chi altri condividerla, quindi ho pensato a te! Mi chiedevo una cosa: com'è possibile che, nella maggior parte degli sparatutto 3D, ci sia sempre un fucile calibro 12 fra le armi utilizzabili? Si va dalla doppietta dello zio Sam in *Call of Juarez*, al fucile a pompa di *Half-Life* e *Doom*, fino ad arrivare alla versione futuristica della stessa arma in *Quake 4*! Questi sono solo alcuni esempi, ma proprio non riesco a capire... il fucile lo si trova ovunque e in tutte le salse. Possibile che, nel 2060, si alternino pistole laser e calibro 12? Capisco che sia un'arma dal fascino indiscutibile, ma non si sono inventati niente di meglio? Anche adesso esistono fucili automatici infinitamente più pratici e con la stessa potenza di fuoco del fucile a pompa, perché non li si trova da nessuna parte? Certo, il fascino di ricaricare dopo ogni colpo è innegabile, ma sparare otto cartucce a raffica in pochissimi secondi è sicuramente meglio! In parole povere, mi stavo chiedendo cos'abbia il calibro 12 di così intrigante per essere onnipresente, dal Far West fino alle missioni di conquista di pianeti alieni, in un futuro non meglio precisato. Chiedo scusa per la pochezza dell'argomento, ma poiché a questo mondo esiste sicuramente qualcuno che ne sa più di me, e visto che questo qualcuno fa parte della redazione della fantastica GMC, ho pensato di provare a rivolgermi alla famigerata Nemesis!

NikFuretto

dal Forum di gamesradar.it

CIAO CIAO 2007

Inizia un nuovo anno e si chiude quello vecchio. Non c'è modo migliore per sottolineare il momento del **Thread** "Giudizio personale : come è stato quest'anno!? (giochi e upgrade)" aperto da fungo113 nel **Canale** "Mondo Computer". L'utente scrive che si tratta di: Un curiosità personale. Anche voi avete dovuto upgradare il PC? Pensavo di trasferirmi su Xbox 360, ma giocare agli FPS con il controller è impensabile, almeno per me. Devo dire che su PC, quest'anno, sono usciti di quei titoli che mi hanno lasciato a bocca aperta! La maggior parte li ho lasciati sullo scaffale, costretto dalla mia 7600gt. Ma adesso che ho ordinato una manciata di hardware nuovi posso riprendere a giocare! La parola passa a Freddie92: Direi che, a livello di giochi, è stata un'ottima annata: da *Bioshock* a *Crysis*, passando per *The Witcher*, *Call of Duty*, *PES* e *Gears of War*. Anche Il Nulla ha trascorso una bella annata: il mio computer era del 2001, così ho colto l'occasione per prenderne direttamente uno nuovo. Tempo di cambiamenti per tutti, questo 2007, con la certezza che il 2008 non sarà da meno, in termini di cose con cui videogiocare.

dal Forum di gamesradar.it

DOMANDA RETORICA

Nel **Canale** "Mondo Computer", **Thread** "Episode 2 senza aver giocato i precedenti. Ne vale la pena?", compare -Feanor- dice: Avendo acquistato il nuovo PC con una 2900XT, ho avuto il coupon per scaricare *Team Fortress 2*, *Portal* ed *Episode 2*. I primi due li ho già presi, ma sul terzo ho qualche riserva. So bene che si tratta di un giocone, ma mi chiedo se valga la pena gustarlo senza aver mai provato *Half-Life 2*. Immagino che non capirei un tubo della trama. Sarebbe un casotto esagerato? Che ne pensate? Be', in effetti pare un controsenso e poi, come aggiunge Cetruzzo: A parte che non capiresti niente, gli altri sono comunque degni di essere giocati. A tal proposito, potrebbe essere ottimo il consiglio di Tuco Benedicto Pacifico: Ci saranno ancora centinaia di persone in giro che, dopo l'acquisto di Orange Box, si portano sul groppone *Half-Life 2* ed *Episode 1* doppi. Potresti cercare di farti vendere per pochi euro entrambi. Anche perché, come sottolinea FedeBoor: Senza aver giocato almeno *Episode 1* non ci capiresti una mazza, visto che riprende dalla fine del primo episodio. E poi, ormai, *Half-Life 2* costa 15 euro in edizione budget, comprati questo capolavoro e giocalo, dai... Altrimenti è come iniziare a guardare la trilogia di "Star Wars" partendo dal quarto episodio.

IN BREVE

evitare di correre il rischio, ma quando il Mod sarà pronto prova a inviarcelo: se possibile, saremo lieti di inserirlo nel DVD allegato alla rivista.

Cara Nemesis,
ti scrivo per una piccola curiosità "musicale". Oggi ho ripreso in mano un CD che non ascoltavo da tempo "Mellon Collie and the Infinite Sadness" degli Smashing Pumpkins. Leggendo nel libretto all'interno della custodia del CD, ho notato una scritta che fa riferimento a *Doom* e a una "esplosione": sai spiegarmi cosa significa e se si tratta proprio di "quel" *Doom*?

Starla

Apprezzo le persone che hanno la curiosità di spulciare per bene i libretti dei CD e, in questo caso, devo anche dire che caschi bene, visto che l'album da te citato è fra i miei preferiti. Ciò a cui ti riferisci è uno dei tanti suoni strani usati in fase di registrazione: nella prima canzone del secondo CD, "Where Boys Fear to Tread", per cinque volte è udibile il rumore di un'esplosione, tratta proprio da uno degli effetti sonori di *Doom*. Basta tendere l'orecchio per avvertire il suono nei seguenti punti della canzone: 1:20, 1:55, 2:29, 3:01, 3:44.

Ciao Nemesis, ho letto nella rubrica "I Parametri", che ora *Half-Life 2* è distribuito sotto etichetta EA. Ciò significa che non verrà mai allegato come gioco completo con GMC? Avrai capito che sto facendo riferimento al fatto che alcuni distributori (tra cui EA, Codemasters, THQ, ID Software, Rockstar, eccetera) non aderiscono all'iniziativa di GMC, e di altre riviste del settore, di allegare giochi completi da loro progettati/distribuiti. Che mi sai dire? Saluti e buon "tutto"!

ZAGOR

Non ci sono aziende di distribuzione contrarie in assoluto a questo tipo di iniziativa. Non posso confermarti o smentirti l'eventuale presenza di *Half-Life 2* nella schiera dei giochi da allegare in futuro a GMC, ma ti assicuro che Electronic Arts non ostacola in alcun modo la cosa. A conferma di ciò, nello speciale Strategia troverai in allegato il gioco completo *Command & Conquer: Generals*, distribuito proprio da EA.



Quanta fiducia nelle mie conoscenze, Nik! Spero di non deluderti rispondendoti che il fucile di cui parli, secondo me, deve tutto questo successo proprio alle soddisfazioni che riesce a dare. La dose di realismo che conferisce alle sparatorie grazie alla procedura di caricamento, all'estrema fisicità che suggeriscono i colpi, il rumore dell'esplosione e il rinculo: tutto questo rende il fucile calibro 12 un'arma immancabile, con buona pace delle incongruenze anacronistiche!

SPUNTI PER UN NUOVO MOD

Ciao carissima Nemesis,
seguo la rivista da anni. Ti mando questa mail per sollevare una piccola questione su un settore dei videogiochi sottovalutato. Esiste una serie di libri di George R.R. Martin chiamata "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco". Ebbene, questi racconti, a mio modesto parere, darebbero un valido spunto per un videogioco, magari un GdR online (gratuito o meno), oppure per un Mod per giochi come *Medieval 2: Total War*. Insomma, le occasioni sarebbero infinite. Perché nessuno è pronto a coglierle? Capisco che non sarebbe un progetto facile, ma è un genere che, pur essendo catalogato come fantasy, di questo ha ben poco. Basta con le classiche razze umani, Elfi, Nani, Orchi (bellissimi per carità, chi non ci ha giocato almeno una volta). Serve un po' di originalità. In questi libri ci sono, invece, solo uomini con la loro sete di potere, sotterfugi e tante altre emozioni tipiche della nostra specie. Ti invio questa mail da un lato per sapere se siete a conoscenza di un videogioco, un Mod o altro ancora basato su questi racconti. Dall'altro, mi auguro di riuscire a suggerire ai modder uno spunto che farebbe felici noi lettori accaniti di questa saga. Se non l'avete mai letta, fatelo: ne vale assolutamente la pena. Sicuro di aver abusato fin troppo del tuo tempo, saluto la redazione, siete fantastici.

Matteo

Ammetto di non conoscere la serie di libri di cui parli, ma, non appena ho finito di leggere la tua e-mail, ho assecondato la sete di conoscenza, documentandomi per bene. In effetti, da quel che ho visto in giro per la Rete, il mondo concepito dalla mente di Martin è decisamente interessante e potrebbe rappresentare un terreno fertile per lo sviluppo di un videogioco basato sulla saga. Nelle mie peregrinazioni "internettiane" ho scoperto anche che esiste un gioco di carte ispirato a "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco": si tratta de "Il trono di Spade", ma suppongo tu ne fossi già a conoscenza, vero? Tornando all'ambito virtuale, esistono già dei Mod che sfruttano le ambientazioni dei libri di Martin: i giochi interessati sono

"Possibile che nel 2060 si alternino pistole laser e calibro 12?"

da Un fucile è per sempre – Nik Furetto

dal Forum di gamesradar.it

GUERRA MODERRA?

Tutte le discussioni relative all'ultimo FPS sviluppato da Infinity Ward confluiscono in "[Thread Ufficiale] *Call of Duty 4*", tempestivamente aperto in ottobre da DOTTOR HANNIBAL. In questa stanza di discussione, figura la critica articolata di RazerDD: C'è una community intera (europea e italiana) che gioca alla serie *Call of Duty* da diversi anni e che non sente il bisogno di stravolgere il gameplay. Non credo ci voglia un genio per capire che gran parte delle novità introdotte vanno bene giusto per le console. Il gioco è terribilmente semplificato. Prendiamo per esempio i perks. Il perk della mira è una specie di aimbot, allora tanto vale metterci pure il wallhack... Il perk dello scatto è inutile, perché già si corre abbastanza. I perks C4 e Claymore mi fanno ridere: piazziamo le claymore sul plant, così non riesce più a piazzarle nessuno, no? Tenete conto che si gioca a Search & Destroy, non in Deathmatch. Il lanciagranate fa sganasciare, con gente che già va in giro direttamente con quello e non usa nemmeno le munizioni? Spariamo solo con quello e via a questo punto. L'energia aumentata, il martirio e la pistoletta after death sembrano dei fenomeni da baraccone. Vorreste dirmi che questo è reale e si usa in guerra moderna? E via di questo passo... Condivisibili o meno, le parole di RazerDD evidenziano la sua competenza. Quindi complimenti.

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC


■ FUGA DA CALL OF DUTY 2
Il quarto capitolo di *Call of Duty* spodesta il secondo nei cuori dei giocatori online.

dal Forum di gamesradar.it



FEBBRE DA CAVALLO

C'è un angolo del **Canale** "Mondo Computer" in cui compaiono delle discussioni che non tutti siamo in grado di comprendere. Si tratta di "Hardware", punto di contatto tra iniziati alla sacra disciplina delle CPU, MOBO, GPU, eccetera. Proprio qui, Black Eagle ha aperto il **Thread** "Temperature... quali ideali?": Ora che mi è arrivata la connessine ADSL, il mio PC è costantemente acceso. Così, mi è sorto il problema delle temperature... Sia mai che possa succedere qualcosa! L'attenzione degli esperti è stata attirata dalla temperatura del processore di Black Eagle, 71° C (160° F). Secondo x90: È altissima, che processore è? Anche quella della scheda madre è altuccia, ma non è un grosso problema. Enrichman provvede a rincarare all'istante la dose: Un po' altina mi sembra un eufemismo! Io cerco di non oltrepassare i 65° e lui mi tira fuori un 71°! Secondo me, comunque, ha sbagliato Everest... prova con Speedfan. E poi, dagli la Tachipirina.

Medieval 2: Total War e *Neverwinter Nights*. Puoi trovare questi file senza troppi problemi digitando "A Song of Ice and Fire mod" (il titolo originale della saga) su un motore di ricerca.

FUGA DA CALL OF DUTY 2

Carissima Nemesis,
questa è la prima volta che ti scrivo, ma sono un accanito lettore della rivista da quando avevo circa 9 anni. Ho trovato facilmente un motivo valido per questa lettera: sono un discreto giocatore del multiplayer di *Call of Duty 2* (è da qualche anno che mi diletto con questo titolo), però, è successo qualcosa di funesto giorni fa. Qualcosa che cambierà per sempre il multiplayer di *COD 2*. È uscito *COD 4*! Premetto che sono un fan della saga e, per dirla tutta, ho aspettato con trepidazione il debutto del gioco. Da quel fatidico giorno, però, i server di *COD 2* si sono quasi completamente svuotati. Già da quando era in circolazione il demo del quarto capitolo, si mormorava tra i giocatori che ci sarebbe stato un abbandono in massa dei server. Pensavo fosse solo per dire, ma alla fine è successo davvero. Certo, i fedelissimi sono rimasti, ma quasi il 70% degli utenti è andato via. La cosa un po' mi rattrista, perché è brutto non vedere più in gioco delle vecchie conoscenze. Anche alcuni membri del mio clan sono spariti! Cosa ne pensi, la situazione cambierà dopo che sarà passata la novità *Call of Duty 4*? Il multiplayer di *COD 2* tornerà a essere allegramente popolato come lo è stato nel suo periodo d'oro? Grazie anticipatamente.

@LBERTO

E come dar torto ai tuoi colleghi, mio caro @lberto? Penso tu possa ritenerti fortunato a non aver dovuto affrontare anche l'uscita di *Call of Duty 3* (pubblicato solo per console), riuscendo così a goderti più a lungo il multiplayer in compagnia dei tuoi amici. L'emigrazione in massa verso i server di *Call of Duty 4* mi pare una normale conseguenza dell'uscita di un nuovo capitolo della serie, e mi sembrerebbe strano se accadesse il contrario. Pertanto, dubito che assisterai a un vero e proprio ritorno all'ovile in grande stile da parte dei tuoi compagni di squadra... non escludo, però, che, in preda a un attacco di nostalgia, alcuni di essi possano decidere di fare un salto dalle vostre parti per un'allegra rimpatriata. Tu, piuttosto, cosa aspetti a dedicarti al 100% a *Call of Duty 4*?



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e e cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Achille
BuLLoBuLLiSSiMo
Dagmar91
Edoardo
Falcon
Fpaglial
Francesco R.
Ghost
Leo
Mauro
Samurai Dam
TrentZ


Grazie a The Gamer, per averci inviato un'immagine in onore di GMC realizzata giocando a *Max Payne 2*.

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Dopo la Grande Crisi Delle E-mail (come rimarrà noto il numero scorso), questa volta siamo tornati allo splendore consueto – e quindi alle solite due pagine. Ciò, però, non vi esenta dal compito assegnatovi sul numero di Natale, ovvero quello di farmi sapere di cosa vi piacerebbe leggere (e scrivere) su queste pagine. No, non vi darò consigli amorosi e conosco solo un numero limitato di ricette di cucina, quindi lasciate perdere questi argomenti. Visto il mio rinnovato buonumore, però, eccovi la nuova Domandona: qual è, secondo voi, la soglia oltre la quale un "espediente" diventa un "cheat"? Se scoprite un modo per fare soldi (o frag) facili in un gioco, vi ponete il dubbio che si tratti di una mossa astuta o di un imbroglio vero e proprio? Fatemi sapere – ormai dovreste conoscere l'indirizzo, ma ve lo ripeto: gmc.kevorkian@sprea.it. Ah, dimenticavo: buon anno!

Caro Kevorkian,
sono qui per parlare di un argomento importante: i giochi "creativi" che si fanno online.
Ultimamente (per esempio con *GTA San Andreas Multiplayer*) vedo la gente che combatte per tutto il santo giorno, senza avere un briciolo di creatività (magari fare una gita nei posti turistici di San Andreas o giocare al casinò). Continuo a non capire che divertimento ci sia nell'uccidere ripetutamente.
Spero che mi toglierai questa "lacuna" dalla testa!
By

..:::Revo_K:::..

Hai fatto benissimo a contattarmi: sono uno dei più abili lacunotomizzatori del Paese. Peccato che, in realtà, piuttosto che occuparmi della "lacuna" che menzioni tu, debba dedicarmi a un'altra. Ovvero, perché qualcuno che non vuole passare il tempo a combattere e uccidere dovrebbe giocare a *GTA San Andreas*? Insomma, non è che la serie di *GTA* sia famosa per i panorami, o per le numerose possibilità di intrattenimento "alternativo", o per la discreta fisica della guida – sebbene siano tutti aspetti veri. *GTA* è celebre per la violenza insensata e sfrontata, punto e basta. Nel gioco c'è molto di più, ma l'attenzione dei media (e, a mio avviso, anche quella di Rockstar) si è concentrata maggiormente sul fattore "controversia" che su tutto il resto. Quindi, c'è da stupirsi se i giocatori passano il tempo ad ammazzare tutti quanti, invece di scommettere al casinò?

Ciao buon Kevo,
leggo felice, ogni mese, la sezione di GMC in cui si parla di Progaming e, per quanto non mi ritenga un fenomeno, vorrei provare e mettermi in gioco. Il problema è che, tralasciando le partite tra amici in LAN, non ho mai avuto occasione di confrontarmi con altra gente, inoltre ho notato che le discipline individuali scarseggiano nei tornei ufficiali! Insomma, da che parte mi consigli di partire per: A) capire quali sono le mie potenzialità e B) fraggare un po' senza dover dipendere da una squadra?

Marco



Oltre a combattere, l'unica altra ragione per giocare a *GTA SA Multiplayer*, è sfoggiare abbigliamenti molto "street" e anche piuttosto "gangsta". Meglio combattere.

Marco, sebbene non sia davvero esperto di Progaming (tutta colpa della mia leggendaria pigrizia, naturalmente), ne so abbastanza per poterti dare un consiglio e una risposta. Partendo da quest'ultima, naturalmente: puoi fraggare finché vuoi senza aver nulla a che fare con clan, gilde e squadre varie, però ti perdi gran parte dell'esperienza. Fin dai primi vagiti del multiplayer online, il teamplay è stato la chiave di volta, perché è l'unica cosa che permette davvero di sentirsi in gioco con esseri umani – in un normale deathmatch, la differenza tra umani e bot è quasi esclusivamente di abilità, e non di "stile". Inoltre, il teamplay consente di valutare con maggior precisione le capacità dei partecipanti, rispetto al gioco individuale: in un "tutti contro tutti", si vince abbastanza agevolmente semplicemente sparando all'impazzata. In uno scontro fra due squadre, soprattutto nelle modalità più evolute (dal Capture the Flag in avanti, diciamo), diventa invece molto più importante sapere cosa fare e quando – altrimenti si accumulano tanti frag, ma la squadra perde comunque. Detto ciò, eccomi pronto a darti il consiglio: gioca online! Finché ti limiti a misurarti con i tuoi amici su una LAN, non hai assolutamente idea di quale sia il tuo vero livello di abilità, e le probabilità di trovare un clan cui associarti sono sostanzialmente zero. Cimentandoti online, invece, scoprirai se hai davvero le carte per puntare al "pro", oppure se devi ancora farti le ossa – in più, puoi trovare gente disposta a insegnarti, aiutarti e, in generale, a farti capire perché l'introduzione del multiplayer online è stata la più grande rivoluzione nel mondo dei giochi dopo l'arrivo di *Pong*.

Saluti a te dominatore delle galassie, ti seguo da diverso tempo e, finalmente, ho un pretesto per scriverti. Ho cominciato la mia carriera di multiplayer con *CounterStrike*, cui ho dovuto rinunciare a causa di frequenti attacchi di narcolessia, per poi passare a *Call of Duty* e, infine, a *Bottlefield 2*. Ciò che più mi annoia è il fatto che il 99,99% dei match dei suddetti giochi si svolga sempre sulle stesse 2-3 mappe, rendendoli alla lunga un po' ripetitivi. Volevo dunque chiederti



"Strike at Karkand" è una delle più popolari mappe di *Battlefield 2*.

perché questo accade e se sono mai stati realizzati generatori di mappe casuali, così da rendere le battaglie più varie e imprevedibili.
Aspetto con impazienza la tua incoronazione.
Saluti

Scugnizzo

Stai tranquillo, ti ho inserito nella mia mailing list privata, così avrai modo di sapere con ampio anticipo tutti i dettagli per assistere all'incoronazione. Dettagli che, naturalmente, cambierò all'ultimo momento: non penserai certo che voglia dare ai miei nemici l'occasione di programmare un attentato, vero?
Detto questo, la faccenda mappe è verissima (per alcuni giochi più che per altri) e ha sostanzialmente due ragioni. La prima è, banalmente, che alcune mappe sono più belle delle altre. Citerei *Quake 3 Arena* (in cui facevano la parte del leone q3dm6, q3dm7 e, naturalmente, q3dm17), se non fosse che parli di *Battlefield 2*. In quest'ultimo, mappe come "Strike at Karkand" offrono più possibilità strategiche e un "flusso" di gioco più emozionante - di conseguenza, è inevitabile che vengano apprezzate e usate di frequente.
La seconda ragione è, forse, ancora più banale: gli esseri umani sono abitudinari e sono felici di fare le cose in cui riescono bene. Dopo un po' di volte in cui hai combattuto sulla stessa mappa, inizi a conoscere gli angoli migliori, i vicoli ciechi eccetera, diventando più abile. È ovvio che, potendo, si scelga di vincere più facilmente, no?

Sommo Kevo,
innanzitutto ti consiglio vivamente di abbandonare la lotta per la conquista dell'universo, in quanto, appena finirò anch'io il corso alla MCDM (Mega Corporazione Del Male) sarò il tuo primo concorrente in questo scontro. Tuttavia, esso si concluderà in breve grazie alla mia nota superiorità. Scherzi a parte, rispondo alla tua domandona del mese scorso. A me piacerebbe vedere sui nostri monitor un gioco ispirato alla serie della cacciatrice di vampiri Anita Blake, inventata da L. K. Hamilton.
Per chi non la conoscesse, ecco un breve profilo: è una ragazza bruna, che non arriva a un metro e sessanta, gira spesso in felpa e scarpe da ginnastica e colleziona pinguini di peluche. In un primo momento, nessuno immagina che proprio lei sia la temuta Sterminatrice di vampiri. Dopo pochi istanti, di solito, si ricrede. Soprattutto quando Anita estrae da sotto il suo maglione pistole, paletti e crocefissi, pronta a difendersi dalle creature della notte e, se necessario, ad attaccare...
Sarebbe bello (almeno per me) un gioco online in cui scegliere se essere uno sterminatore, un vampiro o un lupo mannaro. Non parlo di un browser game alla *Bite Fight*, ma un vero e proprio MMORPG alla *WoW*, senza però abbonamento mensile.
Già immagino le prime espansioni e i miliardi di utenti che giocheranno!
Tu che ne pensi?

theitalianjob

PS: A te, che gioco piacerebbe vedere tratto da una serie letteraria poco famosa?
PPS: Per quanto riguarda la tua disfatta, non preoccuparti, non sentirai molto dolore!

Carissimo, devo ammettere di aver letto la parte a proposito di Anita Blake con un mezzo sogghigno - dentro di me, una vocina stava dicendo con tono sarcastico "Ma questo giovanotto non ha mai sentito parlare di Buffy?". Però, visto che sono un serio professionista, prima di risponderti mi sono documentato un po' e devo ammettere che il mondo della tua Anita Blake è piuttosto diverso da quello della signorina Summers (di Sunnydale, CA), quindi non è necessario ironizzare sulle eventuali somiglianze tra i due personaggi. Senza aver letto nessun libro e basandomi solo sulle informazioni disponibili su internet, devo però ammettere che l'universo ideato da L. K. Hamilton pare, effettivamente, piuttosto utilizzabile. Soprattutto il fatto che i vampiri e gli altri Non Morti abbiano diritti legali come tutti mi sembra un punto interessante, e che potrebbe rendere il gioco nei panni dei non-umani soddisfacente anche nell'ambito di un MMORPG.
Per quanto riguarda me, le cose sono difficili - la mia saga preferita (in Italia il ciclo dovrebbe essere collettivamente noto come "La Crisi Della Realtà", di Peter F. Hamilton, pubblicato negli anni scorsi su Urania) non si presta veramente a un MMORPG per numerose ragioni, e con gli altri libri che mi piacciono la situazione non migliora di molto. Così come non migliora la situazione di chi vorrebbe vedermi detronizzato: ragazzi, non succederà. Sono più vecchio, più saggio e molto più cattivo della concorrenza - quindi, il MONDO RIMANE MIO!



BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Salute a te caro Kevorkian! Mi rendo conto di essere abbastanza in ritardo con il soggetto da te richiesto, ma dato che nessuno pare averti ascoltato (sarà perché stai perdendo adepti?), ti spedisco un'immagine interessante con due ritualisti di *Guild Wars*: rispettivamente la mia Ryoko e l'Onimaru di Fulminato, un famoso utente del forum di GR.
Che ne dici, sono abbastanza pacchiani per meritare di stare sulle tue pagine, pur se con qualche mese di ritardo?
Mi auguro di sì.
Un saluto per te e la redazione. Ciao!

Kelvan



**Grazie carissimo, apprezzo molto lo sforzo. Però, la tua schermata mi fa pensare più alla pubblicità di un profumo, che a una sfilata di moda. Mi immagino anche il nome: "Gilda pour femme et pour homme", la fragranza di chi ha passato dieci ore a bastonare Non Morti.
Chissà se trovo qualcuno che me lo fa fare...
Comunque hai abbastanza ragione: evidentemente, gli ultimi temi per il Bravo Fotografo di Guerra non vi hanno stimolato a sufficienza, quindi annuncio che:**

Questo mese, il tema

è completamente libero. Mandate quello che volete, a due condizioni. La prima è che dovete trovare un titolo sensato e gradevole per lo scatto (punti bonus se è anche divertente). La seconda è che dovete guardare l'immagine prima di mandarmela: se si vede male, oppure il soggetto non è interessante o roba del genere, prendetene un'altra!
Aspetto il materiale al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Buongiorno Matteo,
sono Stefano Grande, architetto. Quest'anno sono titolare di un modulo all'interno di un corso di Laboratorio di Design e Comunicazione (terzo anno, laurea triennale) nella facoltà di disegno industriale (ad architettura) di Genova. In genere, il programma che seguo è un misto di esercitazioni in aula e lezioni, mirate a dare panoramiche generali sul mondo della creatività, su come svilupparla e controllarla per il design (introducendo contenuti puramente compositivi, tecnologie dei materiali, contenuti artistici e di corretto uso della forma, eccetera, ma anche di impronta sociologica e di comportamento dell'utenza). Il lavoro in aula serve a controllare e correggere i tentativi degli studenti. Il corso, dopo un po', si concentra su un tema che viene nel tempo sviluppato e revisionato fino alla data d'esame (in genere, concordato con le aziende che poi svilupperanno i prototipi). Quest'anno, volevo introdurre un tema un po' differente, coinvolgendo anche alcune realtà editoriali e aziende del territorio intorno al tema del videogame, visto come forma d'arte che riassume in sé i migliori contenuti di tutti i campi (dalla tecnica all'espressione, illustrazione, interazione, sceneggiatura, grafiche, curva progressiva di interesse e, in definitiva, Progetto), qualcosa che poi sfoci in un progetto di ricerca universitaria sui linguaggi legati al design e alla comunicazione della creatività, al modo di comporre un'opera seguendo un percorso progettuale ben preciso. Sono un "vecchio" giocatore, ovviamente, cresciuto nel periodo di "Zzap!" e "K" (soprattutto) seguendo le vicende artistiche di Ron Gilbert, Molyneux, Dini, Crammond, Brown. Quello che mi interessa, considerando che la facoltà di Genova è molto avviata verso audiovisivi e grafica (purtroppo) e il poco tempo disponibile per sviluppare un "titolo", è trasmettere ai ragazzi un metodo di progetto coerente, che bilanci i vari contributi (nel videogioco come nel design) e, insieme, raccogliere dati sufficienti per una pubblicazione sui modi del comporre e della creatività (dai concept ai primi esperimenti) e organizzarli intorno a un discorso coerente. A questo punto, scrivo a chi ne sa più di me, chiedendo impressioni e suggerimenti. Cosa ne pensi? Esistono, in Italia, esperimenti di questo tipo da cui imparare qualcosa?
Grazie,

Stefano Grande
stefgran@libero.it



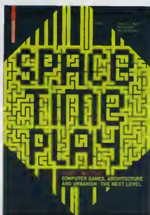
City Life non avrebbe difficoltà a proporsi come compendio di un corso di laurea in architettura.

Caro Stefano, ti suggerisco, innanzitutto, la lettura di tre volumi. Il primo si intitola "Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level" (Birkhauser, 2007) a cura di F. Borries, S. Walz, M. Böttger, che rappresenta un nuovo punto di riferimento per gli studi sui videogame e, in particolare, per quanto concerne l'analisi degli spazi virtuali. Forte dei contributi di un centinaio di ricercatori internazionali (tra cui Espen Aarseth, Ernest Adams, Richard A. Bartle, Ian Bogost, James Der Derian, Henry Jenkins, Jesper Juul, Frank Lantz, Lev Manovich, Jane McGonigal, William J. Mitchell, Howard Rheingold, Katie Salen, e McKenzie Wark, solo per citare alcuni dei più famosi), il monumentale "Space Time Play" affronta cinque temi fondamentali, cui corrispondono altrettanti "livelli": l'architettura dei videogame, la nozione di urbanistica negli spazi virtuali, i giochi pervasivi, l'uso dei videogiochi come strumenti di design e progettazione, il videogame tra utopia e distopia. I contributi spaziano da una disamina attenta del modello del labirinto e del dedalo nei videogiochi all'accordo tra seconda e prima vita, all'influenza di *SimCity* sulle configurazioni urbane. Il libro è in inglese. Il secondo volume che ti consiglio caldamente è l'agile, ma denso, saggio lungo di Alberto Iacovoni sull'architettura videoludica, "Game Zone" (2003), pubblicato dall'editore Edilstampa. Infine, Marco Maria Sambo ha scritto un interessante libro intitolato "Labirinti. Da Cnosso ai videogames" (Castelvecchi, 2004) che si colloca a metà strada tra architettura e narrativa fantastica, in tutte le sue declinazioni. Posso garantirti che questi tre volumi offrono abbastanza spunti per un corso di laurea. Sul piano applicativo, direi che hai l'imbarazzo della scelta: dai mondi virtuali come *Second Life* a simulazioni come *SimCity* o *City Life*, l'offerta non manca proprio.



FILOSOFIA SPICCIOLA

Alex Grisafi (alexgrisafi01@gmail.com) scrive: "Ciao Matteo, che ne pensi del servizio Games for Windows – Live di Microsoft?" Mentre Xbox Live ha rivoluzionato il settore del gaming online, Games for Windows – Live stenta a decollare. Per i cinici (o realisti, secondo i punti di vista) non c'è da sorprendersi: tutte le versioni 1.0 dei prodotti Microsoft hanno riscosso scarso successo (vedi Xbox, Zune, eccetera). Allo stesso tempo, i loro successori hanno introdotto, nella maggior parte dei casi, innovazioni sostanziali, servizi e caratteristiche superiori a quelle della concorrenza. Pur se l'attuale configurazione di Live è ad anni luce di distanza da Steam, credo sia troppo presto per liquidare Microsoft: la storia insegna che l'azienda di Redmond possiede una straordinaria capacità di reazione. Personalmente, considero l'attuale servizio Live per Windows come un laboratorio, un'incubatrice, un esperimento. Ritengo che il "vero" Live sia di là a venire. Detto altrimenti, il fascino del servizio è limitato e l'idea di fare da cavia non è esattamente intrigante, ma la vera domanda è: Steam farà la fine di Netscape dopo l'introduzione di Internet Explorer 4, oppure sarà in grado di crescere ulteriormente *nonostante* Live?



"Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level", di F. Borries, S. Walz e M. Böttger (Birkhauser, 2007), è un punto di riferimento per gli studi sui videogiochi.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Questo mese, sono proprio appagato. Sono riuscito a soddisfare delle richieste d'aiuto che, a prima vista, mi erano sembrate impossibili. Nello specifico, parlo di quella relativa a *S.T.A.L.K.E.R.*, che aveva a che fare con la parte conclusiva del gioco. Ecco, ho trovato la scusa per "perdere" un po' di tempo e giocarci fino in fondo.

RUNAWAY

B Onnipotente Skulz,
vengo subito al dunque.
Sto giocando a *Runaway* e mi sono bloccato al capitolo quattro, Incontri Ravvicinati del Quarto Tipo. Dopo aver parlato con la proprietaria della città, ho visitato la prigione, il saloon e la locomotiva. Ora dovrei accendere la caldaia nel treno, ma non ci riesco! Ho già messo la legna e riempito, con l'oliatore pieno d'acqua, la cistema del treno. Mi puoi aiutare?

Diego

R Carissimo Diego, non ti pare di esagerare? Addirittura onnipotente... Diciamo che, a volte, ce la faccio ad aiutare i lettori e fortuna vuole che il tuo sia proprio uno di quei casi. Direi che hai già sbrigato da solo buona parte del lavoro che serve a far sbuffare la locomotiva. Dopo aver caricato la legna e l'acqua - mi raccomando, tanta acqua, almeno quattro oliatori pieni - devi tornare nell'ufficio di Saturn e dare a quest'ultimo il casco telepatico che hai ottenuto dopo la scomparsa di Joshua. Lui sarà felice del dono ricevuto e lascerà subito il suo laboratorio, lasciandoti libero di mettere le mani sulla fiamma ossidrica. A questo punto, torna alla locomotiva e utilizza la fiamma per dare fuoco alla legna, quindi gira la valvola del manometro per aumentare la pressione. Infine, dai una tirata alla leva del controllo vapore.
La caldaia si metterà in funzione e la locomotiva sbufferà, facendo schizzare fuori la chiave della cella. Buon proseguimento di avventura.



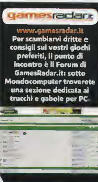
Certo che *Runaway* è davvero un'avventura coi fiocchi, di quelle da sbloccare a colpi di fiamma ossidrica.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

B Salute a te Skulz,
sono un vostro fan da circa due anni (continuate così!) e nel numero di ottobre ho trovato il bellissimo *Heroes of Might and Magic V*. Purtroppo, sono rimasto bloccato nell'ultima missione del primo capitolo, quella dove devo trovare la Lacrima di Asha. Non riesco a scovare l'ultimo obelisco, inoltre gli eroi dell'Inferno mi indeboliscono continuamente e non sono capace di tenergli testa. Per favore, potresti dirmi dov'è l'ultimo obelisco e, già che ci sei, darmi qualche trucco? Grazie in anticipo e gloria eterna al Grifone!

Rocker

R Ciao Rocker, mi spiace, non sono in grado di indicarti con precisione la posizione del terzo e ultimo obelisco, ma se hai trovato i primi due, dovresti già essere capace di individuare il



Linea diretta

R "Ciao mitico Skulz, è la prima volta che ti scrivo, anzi che scrivo a GMC in generale, sebbene vi segua da dieci anni." Grazie per la preferenza accordataci, caro **Mega Man**. "Ho visto sul numero 135 che **Mauro** è bloccato in *Far Cry*, nel livello dell'elicottero. Ah, è davvero duro quel boss... Parlando di una soluzione semplice, l'arma migliore da usare è il lanciarazzi, sparando direttamente a Crow, però, non all'elicottero. Ma volevo anche proporre una soluzione che ho escogitato da me. Bisognerebbe provare a portare un motoscafo vicino alla nave, così da avere a disposizione una potenza di fuoco maggiore, ma è inutile dato che, quando arriva il boss, qualunque imbarcazione vicino alla nave salta in aria. Ecco, allora, cosa mi è venuto in mente la prima volta che ho incontrato Crow. Vicino alla nave c'è un dirupo, così ho pensato di prendere un corazzato e piazzarlo nel pezzetto di terra in previsione del boss. Non è stato facilissimo, dato che si trattava di scendere una parete a 90°. Ma il corazzato è molto agile e ci sono riuscito. La difficoltà è stata, in seguito, poterci arrivare dalla nave, facendo una bella nuotata. Una volta raggiunto, però, il gioco era fatto. Sono salito a bordo e ho massacrato Crow, facendogli capire che non era l'unico con una potenza di fuoco seria." Sono quasi senza parole. Me n'è rimasta giusto una: complimenti!

La parola all'esperto Portal

D Caro Skulz,
ho un problema con la Camera Test Avanzata 18 nel gioco *Portal* di Valve. Appena iniziata la camera, riesco a raggiungere con un salto la zona di fronte (quella che a sinistra ha un'apertura nel muro, mentre a destra c'è un buco pieno di liquido radioattivo). Il problema è che non riesco a superare il burrone sulla destra e raggiungere il piano in alto. Puoi aiutarmi? Grazie in anticipo.

Guido

R Ciao Guido, certo che ti piacciono le missioni impossibili! Dunque, per superare la versione avanzata della Camera 18 devi piazzare un portale in alto sulla parete e un altro sul pavimento in basso. Salta dentro quest'ultimo e, mentre caschi dal primo, devi essere velocissimo ad aprirne un terzo in cima alla piattaforma alla tua destra. Per riuscirci il tempismo è fondamentale, anche perché, in caso di errore, ti toccherà finire nell'acido. Quando finalmente sei riuscito ad arrivare incolume in alto, usa i portali per scendere fino alla piattaforma più bassa. Da qui, raggiungi la sala delle torrette e... Guarda, se sei arrivato a questo punto non mi pare giusto rovinarti troppo il divertimento.

punto in cui bisogna scavare per recuperare la Lacrima di Asha. Giusto per farmi perdonare, ti dico invece che per attivare i trucchi devi aprire con il **Blocco note** di Windows il file **autoexec.cfg**, presente nella cartella di installazione del gioco, che di solito è **C:\Programmi\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\Gamedir\Profiles**. Alla fine del testo aggiungi la riga **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes**, chiudi il file salvando le modifiche e avvia la partita. Durante il gioco, puoi ora premere il tasto **** per attivare il menu in cui inserire i trucchi. Per aggiungere punti esperienza a un eroe, scrivi **add_exp (*numero*)**, mentre digitando **add_army town (*numero* 1)** potrai rimpolpare l'esercito del campione selezionato con le migliori unità disponibili nella città indicata dal numero. Per rimpinguare le finanze, scrivi **add_money *numero*** e con **add_all_spells** attiverai tutti gli incantesimi disponibili per il tuo eroe.

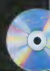
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

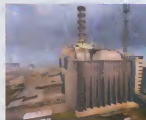
B Grande Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto in *S.T.A.L.K.E.R.* L'ho terminato, ma mi hanno detto che ci sono altri finali e volevo sapere come ottenerli. L'ho finito senza riuscire a trovare la porta da aprire sotto il monolito. Dove si trova? E come scopro gli altri finali?

Risko

R Ciao. Hai presente la fine di *S.T.A.L.K.E.R.*, quando ti trovi già nel Sarcofago? Ecco, dopo aver superato una sala ed essere passato per il buco della parete, ti sei dovuto impegnare a salire per una scala. Giunto proprio in cima, hai avuto la possibilità di scegliere: proseguire verso destra o sinistra? Se opti per la sinistra, ti trovi a scalare un mucchio di macerie e alla fine arrivi in cima alla struttura, passando anche da un teletrasporto. Giunto alla camera dei desideri, devi premere il tasto **F** per chiudere la faccenda secondo cinque finali differenti, elaborati sulla base dei seguenti parametri: reputazione eccellente, soldi, uccisione del generale Voronin e di Lukash, cattiva reputazione, nessun parametro soddisfatto. Ora, però, diciamo che tu alla biforcazione in cima alle scale decida di andare a destra, avendo a disposizione il decodificatore preso nella stanza d'albergo a Pripyat. Così facendo, potrai continuare ancora un po' l'avventura e scoprire il vero finale di *S.T.A.L.K.E.R.* GIOCHI COMPUTER

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





■ Se avete finito *S.T.A.L.K.E.R.* con l'impressione di esservi persi qualcosa, provate ad andare a destra invece che a sinistra.

Quesiti dal passato Commandos 2

D Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto nel capolavoro *Commandos 2: Men of Courage*. Non riesco a trovare il pezzo numero uno per la missione bonus del decimo livello, Parigi Brucia. Ti prego, aiutami! Ho, poi, un altro favore da chiederti: potreste allegare il gioco *Silent Storm* a uno dei prossimi numeri di Giochi per il Mio Computer? Grazie e tanti complimenti per la rivista.

Andrea

R Ciao Andrea, farò presente in redazione il tuo interesse per *Silent Storm*, ma non posso prometterti nulla, in quanto sulla scelta dei giochi allegati non ho voce in capitolo. Diverso, anzi opposto, il discorso relativo a *Commandos 2: Men of Courage*. Qui posso aiutarti direttamente, dicendoti che il primo pezzo utile a sbloccare la missione bonus dell'ultimo livello del gioco si trova nella stazione della metropolitana, proprio vicino a dove ti trovi all'inizio del livello. Dai una controllata al cestino dei rifiuti posto nei pressi delle scale che conducono verso il piano superiore.

D "Dopo anni, riprendo in mano *Broken Sword 2* e mi ritrovo coinvolto nuovamente nei casi di Stobbard. Casi talmente misteriosi, che neanche con le soluzioni riesco a superare." Ma no... non mi puoi dire questo, **Federico**! "Sono arrivato sull'isola degli zombi (parte seconda), ho parlato con tutti gli attori sul set, preso la frittella, la ciambella e la salsa, e notato che nel cespuglio attende le mie peripezie un nido di calabroni. Allora, ho usato la frittella con la salsa e intanto lo stuntman si è avvicinato all'attrice e stava riflettendo se fosse il caso di svolgere la mansione voluta dal regista. Io gli ho dato la frittella piena di sciroppo, che immancabilmente si è sbrodolato addosso, poi ho lanciato la ciambella, ma non è accaduto nulla! Stobbard ha sentito il ronzio dei calabroni infastiditi, ma non intendeva avvicinarsi ulteriormente al cespuglio e io sono rimasto lì a lanciare ciambelle, senza ottenere niente. Mi manca forse qualche cosa da fare? Vi prego aiutatemi voi." Esatto, ben detto, aiutiamolo noi, cioè il sottoscritto Skulz con l'ausilio dei prodi lettori di GMC.

D "Ciao Skulz, ho da poco iniziato *Arthur e il Popolo dei Minimei* e alla seconda missione ho già un gran problema." Caro **Leo**, premetto che non conosco il gioco, quindi chiedo in anticipo la consulenza dei lettori. "In pratica, quando arrivo al punto in cui Selenia sgrida Bètameche per non essersi ricordato di prendere la fiamma nel suo coltellino multiuso (che servirà per aprire una porta), posso vedere l'animazione del fatto, ma poi i tre personaggi rimangono fermi nella piccola grotta e non ho più modo di eseguire alcuna azione. Cosa devo fare?"

SCOOP
prima occhiata

GHOSTBUSTERS

Gozer il Gozeriano sta tornando. Siete pronte, subcreature?

SVILUPPATORE Terminal Reality **GENERE** Azione
CASA Vivendi **INTERNET** www.terminalreality.com

"BEN ARGUITO, MA ERRATO!"

Risale a circa un anno fa la comparsa sul Web (più precisamente, su YouTube) dell'interessante video di un misterioso gioco di "Ghostbusters", che si scoprì poi essere opera degli ZootFly, sviluppatori sloveni specializzati in action/adventure. Il video fece un certo scalpore e accentrò una buona dose d'interesse attorno agli ZootFly, che dovettero però subito dichiarare ufficialmente che si trattava di un semplice virtuosismo tecnologico, creato per mostrare le loro capacità tecniche: non avevano, infatti, la licenza del film e non stavano davvero sviluppando un gioco ispirato a "Ghostbusters". Curiosamente, all'epoca, i Terminal Reality erano già al lavoro in gran segreto sul "vero" *Ghostbusters*, e ci hanno confermato che, per loro, quella fu una lunga giornata...

GHOSTBUSTERS VI METTERÀ I BRIVIDI PERCHÉ:

- Vi farà rivivere il film.
- Tecnicamente sarà molto curato.
- Avrà tutti i personaggi e i gadget della storia originale.
- Porterete sulla schiena un acceleratore nucleare non autorizzato.

SONO passati circa 24 anni dall'uscita di *Ghostbusters* nelle sale cinematografiche, ma le scorribande di Egon, Ray, Peter e Winston, e il loro epico scontro con il malefico semidio sumero Gozer sono uno dei più vividi ricordi di chiunque abbia un rapporto appena più che occasionale con il cinema: ecco perché una licenza cinematografica come questa, che pure sembra più antica del fantasma del vostro trisnonno, in realtà vale quanto quella di un recente blockbuster (se non di più).

A maggior ragione se pensiamo che questo gioco sarà, idealmente, il terzo capitolo della serie ("Ghostbuster 2" uscì nel 1989), dato che per realizzarlo verrà sfruttato tutto il materiale a suo tempo creato per il terzo film, che non vide mai la luce. Ecco perché Dan Aykroyd (nel film, Ray) e l'altra mente creativa della saga, Harold Ramis (nel film, Egon) sono attivamente coinvolti nella realizzazione di questo titolo e molto probabilmente lo arricchiranno anche con le loro voci (nella versione in lingua originale, naturalmente).

Finora avvolto nel mistero per vicende legate alla proprietà dei diritti del film (di recente passati da Columbia TriStar a Vivendi Universal), *Ghostbusters* è, in realtà, in fase di sviluppo da oltre un anno. Lo abbiamo visto in anteprima direttamente negli studi dello sviluppatore Terminal Reality, nei pressi di Dallas, e seppur ancora molto acerbo, pare già convincente dal punto di vista grafico e fedele alle vicende del film per quanto concerne la trama. La storia principale ha però luogo nel 1991, ovvero due anni dopo gli avvenimenti di "Ghostbusters 2", e il giocatore non interpreta uno dei quattro acchiappafantasmi, ma un'ipotetica nuova recluta. Ciononostante avrà a disposizione l'intero arsenale di "armi" e gadget presenti nei due film, più qualcosa di appositamente creato per l'occasione.

"FINORA AVVOLTO NEL MISTERO, *GHOSTBUSTERS* È IN REALTÀ IN FASE DI SVILUPPO DA OLTRE UN ANNO"

Sebbene il tono generale sia leggero e scanzonato, non per questo *Ghostbusters* appare carente di contenuti tecnici: oltre a effetti grafici già ora molto spettacolari, ci sarà una fisica degli oggetti estremamente curata, che consentirà di gestire con estremo realismo l'interazione con gli ambienti del gioco.

Dal Mastro di Chiavi al Guardia di Porta, passando per l'immancabile Slimer e la mitica Ectomobile, in *Ghostbusters* ci saranno proprio tutti, per farci rivivere una delle più spassose esperienze cinematografiche di sempre, con la qualità grafica e il livello di immersione offerto dai titoli odierni.

E ricordate: se qualcuno vi chiede se siete un dio, voi dovete rispondere di sì.

GIOCHI COMPUTER

DATA DI USCITA 2008

Attenzione a non farvi "smerdare"...

"Il lavoro non ci spaventa, il conto non vi spaventa!"

Rispediamo questo tizio nella più vicina delle dimensioni parallele.

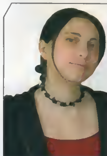
"Non c'è niente di più soffice e dolce di quei candidi gnocchi di licheni!"

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Terminal Reality
- **Provenienza:** Dallas, Texas
- **Nati nel:** 1994
- **Storia:** Fondati dall'ex Microsoft Mark Randel (che aveva lavorato a *Flight Simulator*), i Terminal Reality esordiscono nel 1995 con il quasi omonimo *Terminal Velocity*, futuristico simulatore di volo che supera il milione di copie nel primo anno di commercializzazione (e che, ancora oggi, è in circolazione). Da lì, inizia una solida storia di sviluppo fatta soprattutto di giochi di guida e di sparatutto. *Ghostbusters* è sicuramente il titolo della svolta per questo gruppo, che per la prima volta si trova alle prese con una licenza importante.
- **Li conosciamo per:** *BloodRayne*, *Fly!*, *Nocturne*

ATTENDERE PREGO!

Manca almeno un anno al ritorno di Gozer. Fino ad allora ingannate il tempo collezionando spore, muffe e funghi.



Dopo un 2007 memorabile per il mondo dei videogiochi, il 2008 inizia in bellezza, con una serie di annunci entusiasmanti e con una lista di titoli in uscita sufficiente a tenerci impegnati fino al 2009. Tuffatevi nelle novità di questo mese, e godetevi il ritorno di alcune delle vostre serie preferite.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

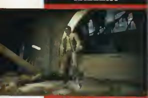
A cura di Elisa Leanza

Azione/Avventura

ALONE IN THE DARK

La prova del fuoco in arrivo per Edward Carnby.

GALLERY



In certi casi, degli oggetti molto semplici si rivelano più potenti di qualunque arma.



IL genere dei survival horror nacque nel lontano 1992, quando un detective del mistero di nome Edward Carnby si avventurò negli incubi poligonali di *Alone in the Dark*.

Il successo del gioco, cui seguì a ruota un formidabile seguito, fu garantito dalle stratosferiche atmosfere da brivido che, unite alla spettacolare (ai tempi) grafica in 3D, fecero compiere un balzo in avanti all'intrattenimento videoludico per gli amanti della paura.

Di acqua ne è passata sotto i ponti, ma nonostante qualche episodio sottotono, il nome di *Alone in the Dark* riesce sempre a calamitare la nostra attenzione.

Il nuovo capitolo della serie, sviluppato da Eden Games (il team responsabile dell'interessante *Test Drive Unlimited*), promette di avvalersi della potenza dei nuovi PC per arricchire il sistema di gioco, aggiungendo nuovi elementi e dandoci inedite possibilità. L'esempio più azzeccato riguarda l'utilizzo del fuoco che, paradossalmente, sarà la migliore protezione che Carnby potrà adottare contro le infernali creature che lo attaccheranno.



Basta usare il proprio fido accendino in maniera creativa per ottenere un lanciafiamme. Non fatelo a casa!

"Il fuoco sarà la migliore protezione che Carnby potrà adottare contro le creature infernali"



Il nostro impavido detective potrà versare del combustibile a terra, magari tracciando una linea che unisca due materiali particolarmente infiammabili, come una trave di legno e un cadavere, per poi dare tutto alle fiamme con il suo fidato accendino. In questo modo, oltre a illuminare la stanza, otterrà una barriera impenetrabile che le creature dell'ombra non riusciranno a superare. Quel che è più interessante è come la fisica dedicata alle combustioni permetta di sfruttare ogni fenomeno inerente alle fiamme, trasformando vecchie bombole di gas in potenti armi e rendendo più interessante l'interazione con l'ambiente.

Per il resto, il nuovo *Alone in the Dark* ci regalerà l'ennesima trama cupa e angosciante, unendo spaventi di prima categoria a brividi da horror di classe. Per scoprire se a tante belle premesse corrisponderà effettivamente un ritorno agli antichi fasti per la serie, ci toccherà aspettare marzo, mese in cui è prevista l'uscita del gioco.



Data di uscita: Marzo 2008
Internet: www.centraldark.com

Gioco di ruolo

FALLOUT 3

Giocabilità radioattiva firmata Bethesda.

Il nome di *Fallout* è particolarmente caro ai videogiocatori di vecchia data, che anni fa si sono goduti un geniale gioco di ruolo ambientato in uno scenario post-atomico.

Dopo un lungo silenzio, il terzo capitolo della serie si appresta finalmente ad arrivare sui nostri schermi, abbandonando la vecchia visuale isometrica a favore di un impressionante motore grafico in tre dimensioni. La trama prenderà il via nel 2271, trent'anni dopo la fine di *Fallout 2*, tra le macerie e le rovine di quella che un tempo era una civiltà florida e felice. Gli sviluppatori hanno curato gli scenari ad arte, inserendo strutture che ricordano da vicino dei luoghi realmente esistenti, come il Campidoglio e alcune vedute di Washington D.C. A popolare questo agghiacciante paesaggio troveremo, innanzitutto, i membri della Brotherhood of Steel, l'ultimo baluardo della legge in un mondo dominato dal caos. Avvolti in armature altamente tecnologiche e dotati di armi avanzate, si troveranno alle prese con i super mutanti, vecchie conoscenze della serie, risultato di un esperimento governativo finito male. E Bethesda, come al solito, ha in serbo per noi decine di altre sorprese: nuove armi, una fisica più credibile e un'interazione profonda con i personaggi non giocanti.


RL'ambientazione post-atomica è resa ancor più angosciante dalla grafica ultra-dettagliata.

Data di uscita: Autunno 2008
Internet: http://fallout.bethsoft.com

Survival Horror

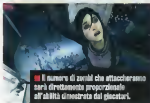
LEFT 4 DEAD

La risposta di Valve a Dead Rising.

Valve ha sempre avuto fiuto, quando si è trattato di scovare i migliori sviluppatori indipendenti e finanziare i loro progetti.

Left 4 Dead, sviluppato dai Turtle Rock Studios, ne è la prova. Si tratta di un interessante survival horror, che sguinzaglierà orde di terrificanti zombi contro degli ignari gruppi di videogiocatori. Sì, perché la modalità principale sarà interamente cooperativa, e permetterà a quattro amici di farsi faticosamente strada in una giungla di morte, violenza e devastazione. Ci saranno ben quattro campagne da affrontare, nelle quali il livello di difficoltà verrà tarato in base alla performance dei giocatori: il numero di zombi che apparirà sarà direttamente proporzionale all'abilità dimostrata sul campo, rendendo la sfida accattivante anche per i più smaliziati. Naturalmente, sarà possibile giocare a *Left 4 Dead* anche da soli, affidando all'Intelligenza Artificiale il controllo degli altri tre personaggi. Conoscendo l'impeccabile curriculum di Valve, non vediamo l'ora di mettere le mani su questo interessante titolo.

Data di uscita: Primo trimestre 2008
Internet: www.l4d.com


Il numero di zombi che attaccheranno sarà direttamente proporzionale all'abilità dimostrata dai giocatori.



USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Eidos	Primavera	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	2008	● (arancione)
Alone in the Dark	Atari	Primavera	● (verde)
Bionic Commando	Capcom	2008	● (verde)
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	2008	● (verde)
Codename: Panzers – Cold War	EA	Primavera	● (arancione)
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera	● (rosso)
Conflict: Denied Ops	Eidos	2008	● (verde)
Cryostasis	1C Company	inizio 2008	● (arancione)
Dark Void	Capcom	2008	● (arancione)
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera	● (arancione)
Dragon Age	BioWare	2008	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● (rosso)
Elveon	10Tacle	2008	● (rosso)
Fallout 3	Bethesda	Autunno 2008	● (arancione)
Far Cry 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Frontlines: Fuel of War	THQ	Inizio 2008	● (arancione)
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	2008	● (rosso)
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● (rosso)
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● (arancione)
Left 4 Dead	Valve	Inverno 2008	● (verde)
LEGO Indiana Jones	LucasArts	2008	● (arancione)
Lost	Ubisoft	2008	● (arancione)
Lost Empire: Immortals	Paradox	Inverno 2008	● (verde)
Mass Effect	BioWare	2008	● (arancione)
Mafia 2	2K Games	2008	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008	● (verde)
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Inverno	● (rosso)
Project Gray Company	EA	2008	● (rosso)
Project Origin	Monolith	2008	● (rosso)
Prototype	Vivendi	Primavera	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● (arancione)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● (rosso)
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● (verde)
Sins of a Solar Empire	Stardock	2008	● (arancione)
Space Siege	Sega	2008	● (arancione)
Spore	EA	Primavera	● (verde)
StarCraft II	Vivendi	Primavera	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2008	● (verde)
The Club	Sega	Inverno	● (arancione)
The Wheelman	Midway	Metà 2008	● (rosso)
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Febbraio	● (verde)
Turok	Touchstone	Primavera	● (arancione)
Universe at War	Sega	Inverno	● (verde)
Warhammer Mark of Chaos: Battle March	Namco	Febbraio	● (verde)
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	2008	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori





Raffaello Rusconi

WH 40K DAWN OF WAR SOULSTORM
RTS

Quando si ha a che fare con l'oscuro futuro di "Warhammer" ricreato da Relic sul PC, le espansioni stand alone non bastano mai.

www.dawnofwargame.com





Massimiliano Rovati

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN
Simulatore di volo

Dopo gli annunci che lo volevano in uscita entro il 2007, tutto si è fatto più nebuloso, ma bisogna continuare a sperare in Oleg Maddox e nel suo team.

www.pacific-fighters.com/it/

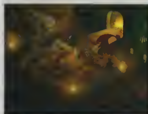


razor89

MAFIA 2
Azione

Il seguito di uno dei giochi d'azione più belli di sempre sta per tornare con una grafica da urlo e un'ambientazione stupenda.

www.mafia2games.com



micio del cheshire

AMERICAN MCGEE'S GRIMM TALES
Avventura

Dopo alcune divagazioni deludenti sotto l'aspetto tecnico, American McGee torna alla carica con un gioco che riprende le ambientazioni inquietanti-misto-favola.

www.spicyhorse.com/games.php



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@spree.it

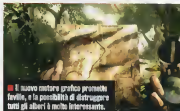
FPS

FAR CRY 2

Ubisoft alle prese con il lontano grido degli FPS.

Dopo aver stupito i giocatori di PC con *Far Cry*, Crytek si è dedicata interamente allo sviluppo dell'impressionante *Crysis*.

Il nome di *Far Cry*, però, viene portato avanti da Ubisoft, che ha messo il suo rinomato studio di Montreal al lavoro sul seguito ufficiale. Le migliorie in cantiere sono tante, a partire dal motore grafico utilizzato, chiamato NUNIA. Si tratta di una versione rinnovata al 90% di quello del primo *Far Cry*, e supporterà sia le DirectX 9 sia le DX 10. Oltre a degli spettacolari effetti di luce in grado di simulare realisticamente il giorno e la notte, gli sviluppatori ci metteranno alle prese con un nuovo sistema di gestione della vegetazione, soprannominato RealTree, che, come il nome lascia intuire, permetterà di distruggere liberamente tutte le piante e gli arbusti che appariranno sullo schermo, creando ripari o danneggiando i nemici. Dulcis in fundo, suddetta vegetazione potrà essere incendiata e le fiamme si propagheranno proprio come nel mondo reale. Elementi come questi potrebbero rendere *For Cry 2* un FPS memorabile: scopriremo se le nostre previsioni sono corrette durante la primavera del 2008.



Il nuovo motore grafico promette faville, e la possibilità di distruggere tutti gli alberi è molto interessante.



Data di uscita: Primavera 2008
Internet: http://farcry.us.ubi.com

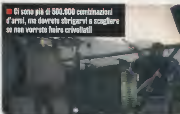
FPS

BORDERLANDS

Quando il Far West incontra la fantascienza.

Fino a poco tempo fa, il nome di Gearbox era associato principalmente alla serie di *Brothers in Arms*, composta da FPS tattici ambientati nella Seconda Guerra Mondiale.

Nel prossimo futuro, invece, ci ricorderemo di loro per *Borderlands*, uno sparatutto in soggettiva con ambientazione fantascientifica. Vestiremo i panni di un soldato in cerca di fortuna, pronto ad accollarsi missioni da mercenario per guadagnare soldi e a partire alla ricerca di misteriosi artefatti alieni. Il giocatore verrà calato in un mondo aperto, nel quale viaggiare a bordo di una dune buggy per trovare missioni principali e secondarie. Se apprezzate gli FPS con tante armi, impazzirete per *Borderlands*: ci saranno circa 500.000 possibili combinazioni, che daranno vita ad altrettanti tipi di pistole e fucili. Potremmo suggerirvi di collezionarli tutti, ma probabilmente neanche i giocatori di *World of Warcraft* più accaniti hanno tanta pazienza. L'uscita di *Borderlands* è prevista per la fine del 2008.



Ci sono più di 500.000 combinazioni d'armi, ma dovrete sbrigarvi a scegliere se non volete finire crivellati!

Data di uscita: Fine 2008
Internet: www.borderlandsthegame.com

Azione/GdR

ONIBLADE

Dalla Russia, passando per il Giappone e, finalmente, in Europa.

Gaijin Entertainment è un team di sviluppo russo che, come il nome suggerisce ("gaijin" è il termine usato nel Sol Levante per definire gli occidentali) subisce il possente fascino del Giappone.
Oniblade, nato da questa passione, propone un gioco di ruolo improntato all'azione con uno stile grafico preso di peso dai manga e dagli anime. Basta osservare le immagini per notare l'interessante connubio tra i personaggi colorati e sopra le righe tanto cari ai giapponesi e le ambientazioni tipiche del fantasy occidentale. Il gioco, al momento, è stato pubblicato solo in Russia, ma grazie a un nuovo contratto di distribuzione il prodotto arriverà presto anche in Europa e in altri mercati. *Oniblade* darà ai giocatori la possibilità di maneggiare venti armi e di combattere con un ricco set di incantesimi. Al momento, non è stata resa nota alcuna data di pubblicazione, ma considerando che il gioco è già fatto e finito, l'attesa non dovrebbe essere troppo lunga.


Lo stile grafico nipponico è senza dubbio inusuale per uno sviluppatore russo.



Data di uscita 2008
Internet www.oniblade.com

FPS Tattico

OPERATION FLASHPOINT 2

Secondo episodio per la guerra di Codemasters.

Il seguito di *Operation Flashpoint*, intitolato *Drogon Rising* e curato interamente da Codemasters (dopo il "divorzio" dallo sviluppatore originale Bohemia Interactive), sembra promettere faville a tutti gli amanti dei giochi di guerra.
La trama, questa volta, si ambienterà in un arcipelago traboccante di petrolio e gas naturale situato a est della costa russa, i cui giacimenti sono sorvegliati da un piccolo contingente di marine. Naturalmente, queste risorse faranno gola anche alla Cina, che reclamerà le isole dalla Russia e si impegnerà in un'azione militare. *Operation Flashpoint 2* uscirà su PC e su console, ma gli sviluppatori garantiscono che manterrà la propria peculiare vena realistica. Le più recenti immagini disponibili, tra l'altro, mostrano una grafica spettacolare. Non ci resta che sperare che il nuovo team scelto da Codemasters sia all'altezza di Bohemia Interactive, e che *Dragon Rising* non tardi troppo ad arrivare sugli scaffali.


Se la grafica finale del gioco sarà davvero così, ne vedremo delle belle.

Data di uscita 2008
Internet www.codemasters.com

FPS

RAINBOW SIX VEGAS 2

Rainbow Six *festeggia a Las Vegas!*

Forte del successo riscosso dalla prima escursione a Las Vegas della squadra Rainbow, Ubisoft ha annunciato lo sviluppo di *Rainbow Six Vegas 2* che, secondo i piani, dovrebbe concludersi in tempo per una pubblicazione a marzo. Il gioco, in lavorazione presso il prestigioso studio di Montreal, offrirà una campagna tutta nuova, sempre ambientata nei dintorni della città del vizio, affrontabile anche con una rinnovata modalità cooperativa. Il multiplayer sarà arricchito e rinnovato su tutti i fronti, e Ubisoft promette una grafica altamente spettacolare. Si tratta senza dubbio di un ottimo modo per celebrare i dieci anni della storica serie creata da Tom Clancy.

Data di uscita Marzo 2008
Internet http://rainbowsixgame.it.ubi com

PILLOLE

NASCE ACTIVISION BLIZZARD
Activision e Vivendi Games hanno annunciato, a sorpresa, che si uniranno sotto il nome di Activision Blizzard. L'operazione di fusione è senza precedenti e porrà sotto lo stesso tetto Activision, uno dei publisher più importanti della scena mondiale, e Blizzard, la casa che ha creato *World of Warcraft*, MMORPG campione di incassi. Vivendi, grazie a una serie di manovre economiche, si troverà a possedere il 52% delle azioni di Activision Blizzard alla fine dell'operazione. Dal punto di vista di noi videogiocatori, invece, cambierà poco.
Blizzard, come affermano le FAQ sul sito ufficiale, non cambierà di una virgola, e continuerà a lavorare come ha sempre fatto. Activision avrà più risorse, e avrà accesso alle proprietà intellettuali di Vivendi.

IL FUTURO DI CYANIDE
Gli sviluppatori di Cyanide, principalmente noti per Pro Cycling Manager e Loki, hanno annunciato i loro piani per il futuro. I nuovi studi canadesi lavoreranno a un'espansione per Loki, mentre quelli parigini si daranno da fare con la trasposizione videoludica di "Blood Bowl", gioco da tavolo con miniature centrato su epiche partite a football tra creature fantastiche come Elfi e Orchi.
Nei progetti di Cyanide, ci sono anche un nuovo Pro Cycling Manager e un RTS fantasy.

WARNER BROS. E TRAVELLER'S TALES
Warner Bros. ha annunciato l'acquisizione di Traveller's Tales, lo sviluppatore che si è imposto all'attenzione del mondo con la serie di *LEGO Star Wars* e che, al momento, sta lavorando a *LEGO Batman* e a *LEGO Indiana Jones*. Warner Bros., in questo modo, si è anche aggiudicata le preziose licenze in mano a Traveller's Tales, come appunto il *LEGO* e il Guinnes dei Primati.

PLANET 51
"Planet 51" è un nuovo film d'animazione creato in Spagna, in uscita nel 2009, i cui diritti sono stati acquistati da New Line Cinema.
Come da copione, in

PILLOLE

contemporanea con l'uscita nelle sale vedremo il gioco ufficiale, affidato agli sviluppatori di Pyro Studios, principalmente noti per la serie di *Commandos*. *Planet 51* uscirà per PC e per tutte le principali console, quindi possiamo aspettarci uno dei soliti giochi su licenza.

DUKE NUKEM FOREVER
Il titolo di *Duke Nukem Forever*, ormai, è quasi una barzelletta. Si tratta di un gioco in sviluppo da più di dieci anni e che ha accumulato una serie quasi infinita di ritardi.
Ora, dalle voci che citano fonti interne al team di sviluppo sostengono che il gioco finale verrà presentato al prossimo E3 e venduto nel corso del 2008.
Dopo tanto tempo, siamo veramente curiosi di scoprire se l'attesa è stata vana o meno.

VALVE E GLI ACHIEVEMENT
La moda degli "obiettivi" (o achievement), lanciata da Microsoft con Xbox 360, sta lentamente contaminando anche il mondo del PC.
Valve, in seguito alle richieste di molti fan, ha confermato che gli achievement verranno aggiunti su Steam anche nei vecchi giochi, come *Half-life 2*, *CounterStrike: Source* e *Day of Defeat*.
Inoltre, mentre scriviamo, è in lavorazione una serie specifica di achievement dedicati alla classe del Medic in *Team Fortress 2*.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
THQ ha diffuso nuove informazioni sulla terza espansione di *Warhammer 40.000: Dawn of War*, intitolata *Soulstorm*.
Il gioco uscirà in primavera e non richiederà il possesso del primo capitolo, apparso quasi due anni fa.
Tra le novità più importanti, notiamo l'introduzione di due nuove razze, per un totale di nove, e classi giocabili sia nella campagna singolo, sia nella rimodernata modalità multiplayer.

Avventura

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Secondo episodio per le inquietanti avventure del giovane Philip.

Il primo episodio di *Penumbra*, pur non essendo un capolavoro, era riuscito nell'intento di fondere l'ansia e la paura dei moderni film horror con un sistema di gioco semplice e convincente, unendo enigmi e abbondanti dialoghi a sezioni improntate all'azione.

Penumbra: Black Plague sarà sviluppato dallo stesso studio del suo predecessore, Frictional Games, e ruoterà ancora una volta intorno alla vita del giovane Philip, coraggioso giovanotto precipitato in un'infelice serie di improbabili eventi. Anche il sistema di gioco rimarrà sostanzialmente invariato, mentre la grafica, punto debole del primo episodio, verrà curata di più.
Da notare come la serie di *Penumbra*, inizialmente concepita come una trilogia, si concluderà invece con *Black Plague*.
Il gioco, dopo i dissapori creatisi con Lexicon Entertainment, verrà pubblicato da Paradox durante il primo trimestre del 2008.

Data di uscita: 2008
Internet: www.penumbrablackplague.com


Penumbra si ispira allo stile dei moderni film horror.

Contest

WARHAMMER: MARK OF CHAOS



Il contest di Warhammer ha i suoi vincitori!

Gli inquisitori redazionali hanno vagliato la lista dei partecipanti ed eletto i migliori!
Una quantità impressionante di disegni e di descrizioni di personaggi di "Warhammer" ha invaso la mail redazionale, e solo dopo un lungo e difficile lavoro di selezione è stato possibile incoronare i vincitori, che si ergono virtualmente su una pila di mail sconfitte.
Sul Forum di GamesRadar, nella sezione **Games Contact > I Concorsi**, troverete la lista dei talentuosi trinfatori.

FPS/GdR

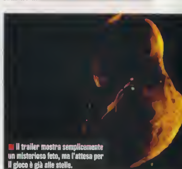
DEUS EX 3

Un inaspettato seguito annunciato da Eidos.

Era dal 2003, anno in cui uscì *Invisible War*, che non sentivamo parlare di *Deus Ex*, l'acclamata serie creata da Warren Spector e Ion Storm.

Con un annuncio a sorpresa, però, Eidos ha svelato che il terzo episodio, intitolato per il momento solo *Deus Ex 3*, è già in sviluppo presso i nuovi studi di Montreal. I dettagli sul gioco vero e proprio sono ancora ridotti all'osso, e il fatto che sul sito ufficiale appaiano svariate offerte di lavoro legate al progetto lascia pensare a un'uscita lontana nel tempo. Siamo assolutamente curiosi di scoprire se i programmatori torneranno alle origini della serie, proponendo un sistema di gioco complesso e profondo come quello di *Deus Ex*, o se continueranno sulla falsariga di *Invisible War*, decisamente più accessibile e improntato chiaramente anche al mondo delle console.

Data di uscita: da confermare
Internet: www.eidosmontreal.com


Il trailer mostra semplicemente un misterioso feto, ma l'attesa per il gioco è già alle stelle.


L'espansione aggiungerà nuove zone da esplorare.


Gli scenari sembrano abbastanza originali e diversi tra loro.

Gioco di ruolo/Azione

TWO WORLDS: THE TEMPTATION

Prima espansione in arrivo per il GdR di TopWare.

Nonostante la pubblicazione di *Two Worlds* sia avvenuta pochi mesi fa, TopWare ha già annunciato la prima espansione ufficiale per il suo GdR.

L'add-on, chiamato *The Temptation*, introdurrà nuovi territori da esplorare, quest e un'avventura completamente inedita. Dal punto di vista dei combattimenti, invece, [illegible] Le promesse degli sviluppatori riguardano anche l'interazione con i personaggi non giocanti, aspetto cruciale nei titoli di questo genere, e assicurano che il prodotto finale sarà traboccante di perfeionamenti e sorprese. Nonostante l'originale *Two Worlds* abbia fallito il proprio attacco al trono di *Oblivion*, gli appassionati di GdR potrebbero comunque trovare in *The Temptation* qualche ora aggiuntiva di intrattenimento.

Data di uscita: Primo semestre 2008
Internet: www.2-worlds.com/temptation

FPS

CRYSIS, UNA TRILOGIA

Cevat Yerli di Crytek parla del futuro del suo FPS.

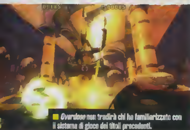
Questa notizia farà la gioia degli appassionati di FPS. Sì, perché Cevat Yerli di Crytek, non pago dell'unanime approvazione ricevuta dalla sua ultima creatura, ha annunciato che nei prossimi anni vedremo altri due episodi di *Crysis*. I dettagli, per il momento, finiscono qui, ma conoscendo la straordinaria abilità tecnica del team di sviluppo, [illegible] Ora non resta che sperare che a queste dichiarazioni seguano presto degli annunci veri e propri, magari corredati da qualche informazione più precisa. In ogni caso, per sicurezza, iniziate a risparmiare per un bell'upgrade del vostro PC.





Il nuovo corredo di armi è di una fattura decisamente più "fantasmagorica".




Overdose non tradirà chi ha familiarizzato con il sistema di gioco dei titoli precedenti.



Boss immani o meno, non starete a sottilizzare sulla statura, quando vi ci imbatterete.

ISTANTANEA SU: *PAINKILLER: OVERDOSE*

- **Casa:** Dreamcatcher/ Atari
- **Sviluppatore:** Mindware Studios
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD
- **Internet:** www.projectoverdose.com
- **Nei Negozi:** Inverno 2007
- **Perché aspettarlo:** Vi illustrerà 16 nuove parabole demoniache in single player, introducendo altre 6 esclusive armi contro 40 generi di mostri inediti, con boss "extra-large" a intralciare il vostro mefistofelico cammino. Inoltre, consoliderà e corroborerà le sessioni di gioco in multiplayer.

PAINKILLER: OVERDOSE

L'Inferno in cui nemmeno Virgilio vi saprebbe accompagnare.

E quindi uscimmo a riveder le stelle: così scrive l'Alighieri nel liberatorio endecasillabo conclusivo del suo "Inferno".

Non sembrano dello stesso avviso i ragazzi di Mindware Studios. Il team ceco, ereditati dagli sviluppatori di People Can Fly l'FPS *Poinkiller* e la relativa espansione *Battle out of Hell*, ora desidera trascinarci in una terza trasferta tra la peggior feccia degli inferi.

Concepito inizialmente come Mod, *Poinkiller: Overdose* si è presto articolato in un prodotto più ampio e del tutto autosufficiente. Le promesse, almeno in termini quantitativi, sono di rinverdire l'interesse dei fan e di impressionare i neofiti attraverso una ricetta senz'altro impastata con ingredienti tipici della serie (giocabilità convulsa e incalzante, look grandguignolesco, un massiccio reparto multiplayer), ma guarnita di significative varianti. Sono nuovi il protagonista, l'arsenale, i poteri legati a speciali "tarocchi", gli avversari e, distribuiti lungo 16 livelli, diversi boss finali. Questi ultimi, a detta dei programmatori, giganteggeranno più di prima con dimensioni da capogiro.

"DOVREBBE SVISCERARE I RETROSCENA DI OGNI PRECEDENTE CAPITOLO"

In quale girone infernale abbiamo lasciato Daniel Garner, originario eroe di *Painkiller*? Non importa: il gioco dovrebbe sviscerare i retroscena di ogni precedente capitolo e alludere a uno ulteriore (tuttora "in fieri"). In merito alla campagna single player, GMC ha consumato un "aperitivo" composto da un paio di scenari. La qualità "visiva" di *Overdose* risiede soprattutto – e forse soltanto – nel design scenico, che ci ha abituato a universi onirici, fiabe macabre, ambienti allucinati e parodie grottesche. In questo senso, senza tangibili rivoluzioni grafiche, il titolo di Mindware Studios onora stilisticamente i suoi predecessori.

Anche per il resto, *PK Overdose* rimane fedele agli aspetti più collaudati della serie, sia nell'implementazione del motore fisico Havok, che eleva le sparatorie a esiti più spettacolari e parossistici, sia nelle dinamiche di gioco, con legioni di mostruosi scalmanati che, pur limitando la propria I.A. a precipitosi assalti kamikaze, vi sciameranno intorno agguerrite ed instancabili.

Che il Maligno, tuttavia, ci conceda una perplessità: nell'ambito del divertimento elettronico, ormai valorizzato dalla presenza di FPS evoluti (chi ha detto *Bioshock*?), riuscirà l'attempata, seppur onesta, formula di *Painkiller: Overdose* a catalizzare l'attenzione dei videogiocatori più smaliziati? Seguiteci su GMC: vi sapremo dire questo e altro.

GIOCHI COMPUTER

DEMONOLOGIA SPICCIOLA

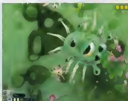
Interprete di *Overdose* sarà Belial, il rampollo di una stirpe ibrida di demoni-angeli. Liberatosi dall'ancestrale prigionia impostagli da Lucifero, tornerà in mischia grondando vendetta e armato fino alle zanne. Dall'ebraismo, Belial viene normalmente identificato come l'incarnazione della malvagità, non dissimile da Belzebù.



ISTANTANEA SU: *SPORE*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Genere:** Simulatore di evoluzione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.spore.com
- **Nei Negozi:** Primavera 2008
- **Perché aspettarlo:** Il gioco di Will Wright, oltre a essere uno dei più attesi da un po' di tempo a questa parte, mostra l'ambizione di voler simulare praticamente tutte le possibili esperienze di un organismo che si evolve, attingendo a vari generi, uniti e reinventati in qualcosa di assolutamente nuovo.


Nella fase della tribù, la dinamica di gioco ricorda a tratti quella di uno strategico in tempo reale.




Quando si approda sulla terraferma, il nostro essere comincia a vivere le prime interazioni sociali con gli altri.

NULLA E' CASUALE

Spore promette di metterci sempre di fronte a una scelta, senza però lasciarci capire mai in modo scontato le conseguenze future nonostante la ferrea logica dell'universo "wrightiano". Per fare un esempio, se decideremo già nella fase unicellulare di privilegiare lo sviluppo di organi in grado di darci agilità, approdati sulla terraferma potremo dotarci di buoni arti inferiori adatti al ballo e in tal modo fare amicizia con razze particolarmente sensibili a questa abilità sociale. La loro amicizia influirà sugli sviluppi futuri anche quando saremo una civiltà, attraverso una possibile alleanza. Oppure, potremo dedicarci fin dagli albori della nostra storia genetica allo sviluppo delle abilità guerriere, approdando naturalmente alla creazione di una società bellicosa e imperialista. Insomma, durante l'intero arco della nostra evoluzione, ogni opzione dovrebbe essere cruciale.



SPORE

Il gioco più atteso degli ultimi tempi rivela nuovi dettagli!

IL TOCCO DI WRIGHT

Se, da un lato, *Spore* sarà qualcosa di totalmente nuovo, dall'altro gli aficionado di Will Wright potranno riconoscere (attraverso le varie fasi dell'evoluzione) i giochi e le tematiche che hanno reso grande il suo mito. Così, finché si gestirà un solo organismo, *Spore* potrà esser visto come una versione sui generis di *The Sims*, mentre, quando si approderà alla civiltà, si trasformerà in un gestionale più vicino a *SimCity*.

DOPO l'anteprima pubblicata sul numero di novembre di GMC e un breve accenno nelle News del mese scorso, abbiamo avvertito l'insopprimibile bisogno di fornire un nuovo aggiornamento su *Spore*, che si è già ampiamente candidato al ruolo di pietra miliare del videogioco.

Come avevamo scritto, il momento del debutto si avvicina e il numero di dettagli che emergono con cadenza sempre maggiore ci dicono che riuscire finalmente a giocarci è solo una questione di qualche mese (in primavera a detta del geniale Will Wright).

Se nella nostra recente tappa di avvicinamento al nuovo universo di *Spore* abbiamo già accennato al fatto che si simulino cinque fasi evolutive, corrispondenti ad altrettante fasi di gioco distinte, oggi siamo in grado di fornire maggiori dettagli su ciascuna di esse e, soprattutto, qualche notizia aggiuntiva sull'ultima, di cui non avevamo che pochissimi particolari a disposizione.

Spore è un'opera che stenta a trovare una collocazione scontata all'interno dei generi classici, tanto che per la creatura di Wright è stata coniata l'espressione "simulatore di evoluzione". Si tratta, in sostanza, di prendere a cuore le sorti di un essere unicellulare, accompagnandolo dalla gestazione nel brodo primordiale al passaggio sulla terraferma, fino allo sviluppo di una razza, di una civiltà e, infine, dell'attività d'espansione di quest'ultima nell'universo.

L'ambizioso progetto si snoda, come detto, attraverso cinque fasi, che corrispondono a un quintetto di distinti "sottogiochi" diversi l'uno dall'altro, sia per quanto riguarda le regole di sviluppo, sia per l'interfaccia. Nel momento in cui saremo un organismo unicellulare, l'obiettivo principale sarà quello di sopravvivere, ingerendo cibo, evitando minacce e accumulando "punti DNA", che consentiranno di acquisire nuove caratteristiche in grado di agevolarci nella lotta per l'affermazione del nostro patrimonio genetico. Già qui, è possibile fare delle scelte cui corrispondono diverse strategie di sviluppo del nostro organismo.

Allorquando si passa alla fase successiva e il nostro esserino approda sulla terraferma, l'enfasi è posta invece sulla relazione con le altre creature e, fermo restando l'obiettivo di accumulo dei punti DNA, aumentano le possibilità di scelta e di gestione del nostro: l'interfaccia si arricchisce di verbi semplici come chiamare e saltare, ma anche di forme d'interazione sociale più complesse quali suonare, giocare, gesticolare, stare in posa, e di opzioni aggressive come mordere, sputare, caricare, colpire.

Per stabilire relazioni positive, in genere, occorre condividere forme d'interazione comuni. Questo tipo di meccanismo porterà a stabilire un certo tipo di rapporti con ciascuna delle altre razze che influenzeranno anche le fasi successive di gioco. La seconda sezione di *Spore* termina nel momento in cui il nostro essere avrà raggiunto la quota



■ Alla conquista dello spazio: prima d'interagire con un pianeta dovremo esplorarlo e analizzarlo.

■ Anche gestendo una tribù, è sempre possibile modificare le relazioni attraverso scambi culturali.

RISPECCHIAMENTO (OVVERO: CREARSI DEGLI AMICI)

Quando, nelle prime fasi di *Spore*, si vuole interagire in modo amichevole con altri soggetti, ciascuno deve imitare l'altro. Se ciò avviene è grazie al fatto che la nostra creatura ha a disposizione tutte le opzioni necessarie e le sa scegliere bene. Questo fenomeno di imitazione, chiamato rispecchiamento o "mirroring" da certi guru americani della motivazione esperti in programmazione neuro-linguistica come Anthony Robbins, è effettivamente valido anche nel caso dell'essere umano, e avviene in modo naturale fra persone che si trovano simpatiche. Ma è possibile risultare simpatici, dicono, imitando in modo non spontaneo la persona di cui si vogliono accattivare i favori. Provateci e fateci sapere.







■ Giunti alla civiltà, si potranno personalizzare i propri veicoli ed edifici accumulando la "spezia", la nuova valuta di riferimento.



■ L'interfaccia di gioco si adegua, di volta in volta, alle differenti fasi dell'evoluzione.

di punti DNA sufficiente ad abilitare l'azione di attrarre una compagna. Dopo la necessaria danza di accoppiamento, nascerà il nostro primo figlioletto sotto forma di uovo: si sbloccherà, a questo punto, un editor della creatura particolarmente potente in cui effettuare cambiamenti significativi aggiungendo parti organiche e modificando l'aspetto, secondo delle opzioni presenti disponibili dal nostro percorso di gioco e dei punti DNA consumabili.

A quel punto, non saremo più soli e saremo pronti a spandere il nostro patrimonio genetico puntando un po' di più sulla forza dei numeri. La terza fase di gioco, infatti, è quella della tribù: cresceremo, ci moltiplicheremo e saccheggeremo quanto più cibo disponibile, assaltando tribù avversarie, vessando chi è in rapporto di sudditanza e gestendo reti di alleanze. In questa fase, si assiste al cambiamento più significativo anche nell'interfaccia, che diventa simile a quella di uno strategico in tempo reale, con la microgestione

"ALLE NOSTRE SCELTE CORRISPONDONO DIVERSE STRATEGIE DI SVILUPPO"

dei membri della tribù e lo sviluppo di armamenti, unità, edifici.

Quando la popolazione cresce al punto da non essere più applicabile una dinamica di questo tipo, *Spore* cambia nuovamente faccia, diventando un gestionale puro o quasi: è questa la fase della civiltà, in cui la popolazione è solo un numero e non una serie di unità. Ferma restando la capacità d'impostare le interazioni con le altre civiltà e di scegliere il nostro atteggiamento generale fra la via della cultura, della diplomazia o della forza militare, in questa fase si mette in luce anche la facoltà di costruire veicoli ed edifici personalizzati, sbloccando parti da acquistare e produrre, proprio come era accaduto con la nostra creatura agli inizi del gioco.

Infine, lo Spazio: la terra d'origine non basta e la gestione si allarga a comprendere diversi pianeti. Abbiamo visto un esempio di questa fase: una quest, indicata in alto a destra sulla schermata di gioco, invita all'esplorazione di un pianeta alla ricerca di animali e forme di vita. Dopo aver inviato una nostra nave, otteniamo un rapporto con tutte le informazioni del caso e, a quel punto, decidiamo cosa fare delle nostre nuove scoperte. Attraverso un'apposita sezione dell'interfaccia, possiamo decidere di alterare la struttura del pianeta per supportare forme di vita più avanzate, oppure di popolarlo con piante e animali di altri mondi o anche di selezionare missioni specifiche. Insomma, la scala della gestione si espande sempre più, fino a comprendere come scacchiera di gioco l'intero universo. Come si nota, c'è molta carne al fuoco e con *Spore* più il tempo passa, più le promesse aumentano.



UN GIOCO SU MISURA

Una delle mete ambiziose di *Spore* è quella di permettere un gioco su misura. Quante volte, cimentandovi in uno strategico in tempo reale, avete pensato che ci fossero a disposizione poche razze da controllare? Con *Spore* dovrebbe essere possibile, approdando alla fase della tribù e della civiltà, giocare un RTS/gestionale con un numero virtualmente infinito di specie e di veicoli personalizzati.

ISTANTANEA SU: *TURNING POINT FALL OF LIBERTY*

Casa: Codemasters
Sviluppatore: Spark Unlimited
Genere: FPS
Requisiti di sistema: CPU 2,0 GHz, 512 MB di RAM, scheda video DX 9 con 128 MB di RAM
Internet: http://it.codemasters.com/turningpoint/
Nei Negozi: Febbraio 2008
Perché aspettarlo: È un FPS che tenta di aggiungere un pizzico di novità e originalità al "solito" trend dei titoli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Non molti giochi si svolgono in una New York sotto attacco da parte dei nazi!





A Washington, le forze della resistenza USA tenteranno di riorganizzarsi.



I livelli sembrano piuttosto articolati, ma la strada da percorrere sarà sempre e solo una.

MEZZI IGNOTI

Come vedrete dalle immagini, *Turning Point* è ambientato in un passato alternativo, dove la macchina da guerra tedesca ha conquistato l'Europa e ha potuto creare mezzi di tutti i tipi, che nella realtà sono rimasti allo stadio di progettazione. Oltre a armi nuove, mirini laser e altri "oggetti" un po' scontati, abbiamo visto enormi dirigibili con la svastica solcare i cieli di Manhattan. E vi assicuriamo che buttarli giù con un lanciarazzi dà delle soddisfazioni!



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Quando la Storia alternativa è peggiore di quella reale...

PRIMO: RESISTERE!
Dan Carson, il protagonista del gioco, vivrà le prima due fasi della sua avventura come "resistente" contro la macchina da guerra nazista. Tuttavia, nell'ultima parte, vestirà i panni di una specie di "commando", dato che dovrà infiltrarsi dietro le linee nemiche e sabotare le peggiori armi dei tedeschi. L'azione si sposterà in una Londra invasa dai tedeschi, dove, tra mille difficoltà, Dan e il suo gruppo dovranno arrivare al cuore dell'occupazione nazi.

DI FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, ormai, ne abbiamo visti di tutti i tipi. E mentre alcune software house, come Infinity Wards, volgono i loro progetti ad altri periodi, Spark e Codemasters preferiscono la Storia alternativa. Naturalmente, peggiore di quella reale.

Ecco che agli inizi degli Anni '50, su Manhattan arrivano aerei e dirigibili nazi, in una specie di sbarco in Normandia al contrario. Gli USA non sono intervenuti nella guerra contro l'Asse e ora pagano la loro miopia con un'invasione inattesa quanto spietata.

In *Turning Point*, si vestiranno i panni di un operaio americano che, vedendosi arrivare addosso la valanga teutonica, decide di reagire e si schiera dalla parte della Resistenza contro l'oppressore. Il gioco, previsto per la primavera del 2008, sarà diviso in tre atti: uno a New York, dove si svolge l'attacco nazi, uno a Washington, dove gli USA tentano di riorganizzarsi, e uno a Londra, luogo di un presumibile riscatto dello Zio Tom.

"UNA SPECIE DI SBARCO IN NORMANDIA AL CONTRARIO"

Turning Point è stato sviluppato per PC, Xbox 360 e PS 3, e purtroppo – è il caso di dirlo – un po' si vede. Determinate ingenuità sono tipicamente da console, come per esempio l'invulnerabilità che veste il protagonista quando usa le scale o si lascia scivolare lungo un cavo d'acciaio. La grafica non è al livello dei capolavori appena visti su PC, e anzi risulta un po' plasticosa: il primo livello, ambientato su un grattacielo in costruzione, ha un sapore di "finto", a causa delle travi di acciaio che crollano compatte, oppure dei poveri operai che si muovono rigidamente tra le raffiche delle mitragliatrici degli Stuka.

Tuttavia, lo scenario è davvero interessante: trattandosi di un gioco di pura finzione, combattere per le strade di New York in rovina, nei panni di "resistente", è sicuramente qualcosa di originale rispetto alla valanga di FPS che ci hanno portato in Normandia, a Caen o nel deserto dell'Ottava Armata.

I livelli (ne abbiamo visti quattro), a New York e Washington, ci sono sembrati piuttosto articolati, anche se un po' troppo lineari. Sebbene "da lontano" ci sia l'impressione di poter scegliere la strada nel dedalo di "street" newyorkesi, alla fine ogni via è sbarrata, tranne l'unica dove i programmatori vogliono farci passare.

In base a quanto abbiamo constatato al momento, possiamo dire che *Turning Point* è uno sparatutto in prima persona innovativo dal punto di vista della trama. Quando arriverà il gioco completo, previsto per febbraio, verificheremo se c'è dell'altro sotto la Statua della Libertà.





■ Il "costruttore di eserciti" permette di assemblare delle armate pronte all'uso, per combattimenti contro il PC o via Internet o LAN.

■ I Cavalca-Naggaronte degli Elfi Oscuri sono una delle cavallerie più potenti del gioco – la loro carica non teme uguali!



■ Il momento dello scontro senza quartiere tra Alti Elfi e i loro odiati cugini Oscuri. Notate l'eroe su drago in sfida con un suo arcinemico.

ISTANTANEA SU: WARHAMMER MARK OF CHAOS: BATTLE MARCH

- **Casa:** Namco
- **Sviluppatore:** Black Hole
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,1 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, 7 GB HD
- **Internet:** www.markofchaos.com
- **Nei Negozi:** Prima metà del 2008
- **Perché aspettarlo:** *Battle March* aggiunge due razze e parecchie unità al già piacevole *Mark of Chaos*, oltre a una campagna tutta nuova, dalla parte di Orchi/Goblin ed Elfi Oscuri.

IL WARGAME DA TAVOLO

"Warhammer" è uno dei wargame da tavolo più giocati e conosciuti nel mondo. Su un tavolo di 1,80 x 1,20 metri, si incontrano eserciti da 2.000 punti – normalmente, si tratta di circa 80 miniature, dove un potente mago su drago costa 100 volte un semplice arciere. I due eserciti manovrano, tirano frecce e dardi, magie e controincantesimi, fino allo "scontro" finale, da cui solitamente esce un solo vincitore. I negozi di Games Workshop sono presenti su tutto il territorio nazionale. Troverete un elenco sul sito ufficiale: **http://it.games-workshop.com**

WARHAMMER MARK OF CHAOS: BATTLE MARCH

Torna la guerra nei territori di *Mark of Chaos* e ha un minaccioso colore verde scuro. Paolo Paglianti indaga su come battere i Pelleverde.

IL multiforme ed eterogeneo universo di "Warhammer", popolarissimo wargame da tavolo di Games Workshop, ha finalmente conosciuto, alla fine del 2006, una versione PC piacevole e divertente, oltre che aderente allo spirito della casa inglese.

Se escludiamo il passaggio al sistema in tempo reale, quando ovviamente il gioco da tavolo è a turni, *Mark of Chaos* è senza dubbio riuscito a cogliere le atmosfere delle massacranti battaglie a base di miniature e dadi, al punto da meritarsi un "8" sul numero di GMC di Natale 2006.

A quasi un anno dall'uscita di *Mark of Chaos*, ci è arrivato il codice da anteprima di *Battle March*, prima espansione per l'RTS di Namco. Questo nuovo titolo introduce due fazioni, la marea pelleverde di Orchi/Goblin e gli alteri e spietati Elfi Oscuri. Le due razze, entrambe appartenenti alla metà "cattiva" di "Warhammer" (anche se è difficile trovare dei buoni!) sono le benvenute, soprattutto gli Elfi Oscuri, che nel gioco da tavolo sono da tanto tempo in attesa di un rinnovamento.

"È DIFFICILE TROVARE DEI BUONI IN QUESTO UNIVERSO!"

Come per gli eserciti di *Mark of Chaos*, i programmatori di Black Hole hanno scelto una dozzina abbondante di unità particolarmente significative e le hanno riprodotte simulando al meglio il loro comportamento in un RTS. Ecco, quindi, che vedremo gli Orchi Neri, i Cavalca-Naggaronte, i micidiali Balestrieri Elfi Oscuri, le Streghe, e un campionario assortito di unità facilmente riconoscibili dell'universo di "Warhammer". Black Hole ha anche "rivisto" gli eserciti già presenti in *Mark of Chaos* (che, ricordiamo, erano Impero, Alti Elfi, Skaven e Caos), inserendo eroi e unità. Purtroppo, l'aggiornamento non include gli eroi e le unità "nuove" del libro degli eserciti degli Alti Elfi appena uscito.

Oltre a battaglie "skirmish" contro il computer o contro un amico via LAN o Internet, *Battle March* include anche una campagna inedita, in cui i protagonisti sono gli Orchi e gli Elfi Oscuri. Come in *Mark of Chaos*, le due razze intrecceranno i propri cammini con Alti Elfi e Caos su una mappa strategica che, però, offre ben poche "varianti" sulla strada prefissata. I tre "atti" della nuova campagna includono circa una dozzina di missioni l'uno, quindi ci si può aspettare di completarla a livello "normale" in circa 10-12 ore. Segnaliamo che alcune delle missioni da noi provate sono molto difficili, e metteranno alla prova qualunque generale di "Warhammer".

QUALI ESERCITI MANCANO?

Con l'aggiunta di Elfi Oscuri e Orchi/Goblin, gli appassionati di "Warhammer" hanno quasi metà degli eserciti del gioco da tavolo: mancano Bretonnia, il magico regno dei cavalieri medievali senza macchia e senza paura, gli enormi e affamati Ogri, gli Uomini Lucertola e le due razze di Non-Morti, i Conti Vampiro e i Re dei Sepolcri Khemri, oltre agli ultimi "cugini" degli Alti Elfi, quelli Silvani. In effetti, anche i Nani non sono stati "simulati" in maniera soddisfacente. Che dire: c'è spazio per altre due espansioni!





Il bombardiere Orca è fondamentale per avere un degno supporto aereo.

TIBERIUM

Circondata dal segreto più impenetrabile, degno di una organizzazione militare, EA sta preparando un nuovo titolo ambientato nel mondo di Command & Conquer. Raffaello Rusconi si infiltra e indaga...

PRIMA di parlare del nuovo progetto top secret di EA dedicato al mondo di *Command & Conquer*, è necessario fare un passo indietro, precisamente all'anno 2002.

I celebri Westwood Studios (a loro si deve la nascita del genere gli RTS con il sorprendente *Dune II*) erano stati acquistati dal colosso statunitense di Redwood City nel 1998: dopo la pubblicazione di *Red Alert 2* e della sua espansione *Yuri's Revenge*, si dedicarono allo sviluppo di un FPS ambientato nel mondo da loro creato nel lontano 1995. Invece di controllare un manipolo di uomini, in *Renegade* il giocatore vestiva i panni del capitano Nick Parker, che faceva parte delle truppe Commando della GDI (Global Defense Initiative). Lo sparatutto in prima persona di Westwood presentava due differenti modalità di gioco (single player e multiplayer), un comparto tecnico non propriamente esaltante e un'intelligenza Artificiale piuttosto discutibile. L'esperienza in solitario di *Renegade* si dimostrava abbastanza convincente, nonostante alcune scelte poco condivisibili a livello di game design, mentre la modalità multigiocatore faceva intravedere delle potenzialità inespresse. EA aveva già in cantiere un secondo episodio per questa serie, ma le vendite non esaltanti del primo FPS targato *Command & Conquer* "congelarono" il prevedibile sequel, almeno fino a oggi.

Gennaio 2008, EA annuncia al mondo intero la pubblicazione di *Tiberium*, il nuovo FPS marchiato *Command & Conquer*. E noi di GMC non potevamo perdere l'occasione di realizzare un altro sensazionale scoop: abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Chris Plummer, il produttore esecutivo di quello che possiamo considerare, a tutti gli effetti, il seguito spirituale di *Renegade*. Il nuovo progetto è in fase di sviluppo presso gli studios losangelini di EA, autori tra l'altro della prestigiosa serie *Medal of Honor* e, soprattutto, del già citato *Renegade*. Come ci ha confermato Plummer, *Tiberium* è stato ambientato circa un decennio dopo la fine della Terza Guerra (datata 2047), con cui si concludevano le vicende narrate in *Command & Conquer 3*.

Che cos'è il "Tiberium"? Si tratta di una misteriosa sostanza aliena contenuta in un meteorite caduto vicino al fiume Tevere. In poco tempo, il pianeta Terra venne contaminato e i suoi effetti devastanti (assorbiva rapidamente le sostanze nutritive e i minerali) attirarono l'attenzione di diversi scienziati, in quanto poteva alterare il DNA umano.

Il giocatore – questa volta – vestirà i panni di Ricardo Vega, un giovane soldato della GDI che ha giocato un ruolo chiave nel respingere



Anche il Titan è stato rinnovato, com'è possibile notare dall'immagine.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA LA
- **Sito Internet:** www.electronicarts.it
- **Data di uscita:** Fine 2008
- **Storia degli sviluppatori:** il team di sviluppo EA LA ha raggiunto la fama con la serie *Medal of Honor*, con gli RTS de *La Battaglia per la Terra di Mezzo* ispirati alla trilogia de "Il Signore degli Anelli" e con il recentissimo terzo episodio della serie *Command & Conquer*



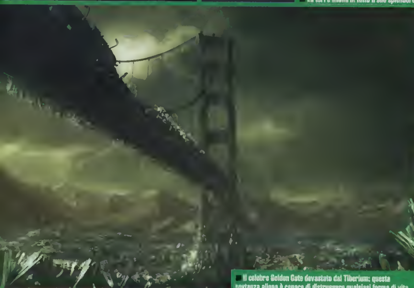
La torre aliena in tutto il suo splendore.

UN DECENNIO DI COMBATTIMENTI



Non avete mai giocato a *Command & Conquer: Renegade* o a un qualsiasi episodio della serie creata da Westwood? Per rimediare alle vostre lacune videoludiche, vi consigliamo caldamente l'ottima raccolta *Command & Conquer – The First Decade*, pubblicata nel 2006 da EA. In un DVD troverete tutti gli episodi e le relative espansioni della serie (tranne l'ultimo *C&C3: Tiberium Wars*), nel secondo una raccolta di video e materiale storico della stessa Westwood. Inoltre, in edicola troverete lo speciale Strategy di GMC, con allegato *C&C Generals*.





Il celebre Golden Gate devastato dal Tiberium: questa sostanza aliena è capace di distruggere qualsiasi forma di vita.

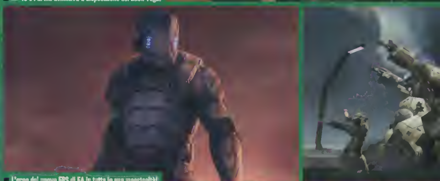
CAMBIO DI MOTORE

Nella fase iniziale di *Tiberium*, è stato utilizzato il celebre motore grafico SAGE (Strategy Action Game Engine) per creare una prima versione del suddetto gioco. Titoli quali *Emperor: Battle for Dune, Command & Conquer: Renegade, Command & Conquer: Generals, Il Signore degli Anelli: Battaglia per la Terra di Mezzo I e II, Command & Conquer 3 Tiberium Wars* nonché il prossimo *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* utilizzano questo motore, nato come "W3D" ai tempi dei Westwood Studios e rifinito dalla stessa EA dopo la loro acquisizione. Dopo aver realizzato una prima versione di *Tiberium*, i vertici di EA hanno deciso di realizzare il gioco completo utilizzando la magia e la potenza dell'Unreal Engine 3.





[illegible]-10 è l'arma definitiva a disposizione del buon Vega.



L'eroe del nuovo FPS di EA in tutta la sua maestosità!

l'invasione aliena degli Scrin nell'ultimo RTS della serie *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* firmato dalla stessa EA LA. Anche se le forze aliene erano state sconfitte nella battaglia finale, gli Scrin prima di soccombere erano riusciti a completare la costruzione di una misteriosa e gigantesca torre che avrebbe custodito un terribile segreto negli anni successivi.

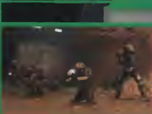
UNA NUOVA MISSIONE

Dopo la guerra, il buon Ricardo Vega ottenne il grado di Comandante Avanzato di Battaglia e fu messo al comando della divisione "Rapid Assault Intercept Deployment" (R.A.I.D.). Quello che, per la maggior parte dei soldati, sarebbe stato un grandissimo onore, per Vega non aveva alcun significato, visto che il ragazzo era rimasto sconvolto dalla guerra contro la Confraternita dei NOD e dall'invasione aliena. Dopo aver visto morte e distruzione ovunque, il giovane soldato decise di congedarsi per dedicarsi alla ricostruzione delle "zone gialle" devastate dalla guerra. Nella sua mente, stava maturando la convinzione che la Confraternita dei NOD e la stessa GDI, in fondo in fondo, non fossero molto diverse tra loro, e che forse il "vero" problema fosse rappresentato dal Tiberium stesso. Questa sostanza aveva coperto ormai l'intero globo terrestre e, in base al livello di contaminazione, il pianeta era stato suddiviso in diverse zone: quelle blu, infatti, rappresentavano circa il 20% della superficie della Terra e si ponevano come l'ultimo baluardo del mondo civilizzato. Le zone gialle, invece, erano parzialmente abitabili e coprivano il 50% della superficie del pianeta; la maggior parte della popolazione mondiale viveva in queste zone sconvolte dalla guerra e dai problemi ecologici. Il rimanente 30% del pianeta era inabitabile e costituiva le cosiddette zone rosse.

Ricardo Vega viene richiamato sul luogo in cui l'invasione aliena era stata debellata dal suo ex comandante, il generale Michael McNeil. Inizia

"Il comparto grafico è stato sviluppato ad hoc per rendere tutto il più realistico possibile"







La fanteria della GDI dispone di una potenza di fuoco devastante.

IL ROMANZO



Per conoscere meglio il mondo di *Command & Conquer: Tiberium Wars* e per carpire alcuni segreti sulla trama dell'imminente *Tiberium*, vi consigliamo di leggere il romanzo scritto da Keith R.A. DeCandido (Ed. Little Brown Book Group, 2007).
Il romanzo narra le vicende di Ricardo Vega (figlio di un decorato soldato della GDI Javier Vega), della giornalista del network televisivo W3N Annabella Wu e di Michael McNeil, il protagonista dell'episodio *Command & Conquer: Tiberian Sun*.
La trama è ambientata simultaneamente durante gli eventi di *Tiberium Wars*. Nel romanzo, ritroverete numerosi protagonisti delle vicende videoludiche quali Kane, il tenente Sandra Telfair, il generale Jack Granger o la giornalista della W3N Cassandra Blair.
Il romanzo descrive le azioni della Ventiduesima Divisione della Fanteria della GDI, guidata da Michael McNeil, e racconta gli effetti devastanti del Tiberium nei servizi giornalistici di Annabella Wu alternandoli con le esperienze di vita di Ricardo Vega durante il conflitto. Il libro è disponibile online presso Amazon (**www.amazon.co.uk**, **www.play.com**) a un prezzo che oscilla attorno ai 10 euro.

"COMMANDOLOGIA"

Una breve guida a tutti i titoli pubblicati finora della longeva saga creata da Westwood:

Command & Conquer **(Agosto 1995)**
C&C The Covert Operations **(Aprile 1996)**
C&C Red Alert **(Ottobre 1996)**
C&C Red Alert Counterstrike **(Marzo 1997)**
C&C Red Alert The Aftermath **(Settembre 1997)**
C&C Tiberian Sun **(Agosto 1999)**
C&C Tiberian Sun Firestorm **(Febbraio 2000)**
C&C Red Alert 2 **(Ottobre 2000)**
C&C Red Alert Yuri's Revenge **(Ottobre 2001)**
C&C Renegade **(Febbraio 2002)**
C&C Generals **(Febbraio 2003)**
C&C Generals Zero Hour **(Settembre 2003)**
C&C 3 Tiberium Wars **(Marzo 2007)**
C&C 3 Kane's Wrath **(Primavera 2008)**
C&C Tiberium **(2008/2009)**



Le ambientazioni proposte sono davvero suggestive.

così la storia del nuovo *Command & Conquer: Tiberium*, con Vega che arriva in un avamposto della GDI situato non lontano dalle coste italiane, nella "zona rossa" rappresentata dal mar Mediterraneo, luogo in cui si trova la famosa Torre Scrin e sede del più grande disastro ecologico del pianeta. Infatti, il Tiberium ha infestato i fondali del Mare Nostrum rendendo così l'intera regione inabitabile. La GDI ha tenuto d'occhio per oltre un decennio la misteriosa torre, diventata nel frattempo luogo di culto da parte dei devoti NOD. Alla richiesta del suo superiore McNeil, Vega intraprenderà una missione speciale per esplorare la suddetta Torre Scrinn e scoprire il mistero che cela.

UN NUOVO UNIVERSO

Come ci ha confermato il produttore esecutivo di *Tiberium*, l'obiettivo di EA con questa nuova produzione è quello di espandere l'universo di *Command & Conquer*. Per questo motivo, il team di sviluppo ha deciso di dare maggior profondità al gioco, raccontando la storia dalla prospettiva della GDI, con gli occhi del comandante Ricardo Vega. Nella sua missione, il soldato dovrà affrontare diversi membri della Confraternita dei NOD e si troverà a lottare contro gli alieni Scrin, e la famigerata Torre Scrinn rappresenterà un punto fondamentale della storia narrata.

Com'è lecito aspettarsi, sono state preparate dal team EA LA nuove armi e diverse innovazioni tecnologiche per la fazione GDI, e non solo. Per esempio, è stata aggiunta una nuova unità "Titan" denominata Urban Combat Platform (UCP), che non è altro che un "camminatore" corazzato dotato di una potenza di fuoco devastante. Il buon Vega potrà contare su una versione aggiornata dell'Orca UCAV che permetterà un supporto aereo ravvicinato, mentre la fanteria, il fiore all'occhiello della GDI, si presenterà più massiccia che mai.

Come sparatutto tattico, *Tiberium* mette a disposizione del giocatore un arsenale devastante: Vega porterà con sé un'arma versatile chiamata GD-10 capace di molteplici modalità di fuoco: potrà sparare come un fucile a impulsi, come un lanciamissili, un lancia granate e come un cannone a energia. Il giocatore diventerà la più potente unità sul campo di battaglia, dal momento che potrà essere come nella morra cinese "il sasso, la carta e le forbici" in ogni momento.
In aggiunta alla GD-10, Vega potrà sfruttare un sistema di armi orbitale per colpire con precisi bombardamenti obiettivi particolarmente grandi e devastare, così, una vasta area.

IL MONDO DI C&C 3 SI ESPANDE

Kane's Wrath è il titolo della nuova espansione di *C&C 3* che dovrebbe essere pubblicata nei primi mesi del 2008. EA LA ha preparato una campagna single player dedicata al leader storico dei NOD (Kane) e si tratterà di una sorta di prequel/sequel a cavallo tra la seconda e la terza guerra per il Tiberium. Una delle gradite novità di questa espansione è senza dubbio l'introduzione della modalità "Global Domination", ispirata a un classico senza tempo quale il "Risiko".



È possibile comandare i propri uomini in un modo molto intuitivo.

Anche gli Scrin hanno beneficiato di qualche nuova unità.

Il comandante Vega avrà sotto il suo comando diverse unità: potrà ordinare alle truppe di spostarsi in una determinata direzione o di attaccare un nemico. Ciò potrà essere fatto sfruttando la classica visuale in prima persona, oppure utilizzando una mappa interattiva di controllo della battaglia (Battle Control Uplink Map). Molteplici squadre potranno essere gestite contemporaneamente dallo stesso Vega, e il tutto garantirà una certa intensità negli scontri e una buona profondità tattica.

A differenza degli altri FPS – specifica Chris Plummer – il giocatore potrà scegliere la composizione della propria squadra d'assalto RAID. E se la prima selezione non dovesse rivelarsi vincente e fortunata (ovvero, le proprie unità saranno distrutte), si potranno ordinare preziosi rinforzi e sostituire, così, le perdite subite. Necessitate di più potenza aerea o di mezzi corazzati per un assalto? Volete confondere i nemici mescolando le forze in campo? Non c'è alcun problema: vi basterà prestare attenzione al fatto che ogni unità ha dei propri punti di forza e dei limiti specifici, e la loro scelta influenzerà anche il vostro modo di combattere. Per esempio, se la vostra squadra sarà esposta a un massiccio attacco dal cielo e non avrete con voi unità anti-aeree, il buon Ricardo sfruttando la sua versatile arma GD-10 si troverà a contrattaccare molto di più di quanto avrebbe fatto normalmente, con implicazioni diverse da un punto di vista tattico.

INNOVAZIONI

Prima di iniziare lo sviluppo di *Tiberium*, i ragazzi di EA LA hanno analizzato a fondo le meccaniche di *Command & Conquer: Renegade*, prestando attenzione agli errori commessi nella fase di sviluppo. Come ci ha confermato il produttore esecutivo Chris Plummer, per sviluppare uno sparatutto in prima persona con il brand *Command & Conquer* è importante dare la giusta

"Il giocatore potrà comandare squadre di PNG con e contro altri sfidanti online"



L'Unreal Engine 3 conferisce a *Tiberium* una veste grafica imponente.

DAL NEVADA ALLA CALIFORNIA

Brett Sperry e Louis Castle diedero vita ai Westwood Studios nel lontano 1985, in un garage di Las Vegas. Per molti anni collaborarono con alcune delle più blasonate software house dell'epoca (Epyx e SSI su tutte), specializzandosi nella conversione dei giochi per gli allora computer a 16-bit.
Nel 1992, la società fu acquistata da Virgin Interactive e, con la splendida serie *Eye of the Beholder I/II*, i ragazzi del Nevada ottennero un clamoroso successo. Nel 1992 fu pubblicato *Dune II*, considerato da tutti il precursore degli attuali strategici in tempo reale. Nel ricco palmares di Westwood figurano titoli quali *Legend of Kyrandia*, *Lands of Lore I/II* e soprattutto la saga *Command & Conquer*. Nel 1998, Westwood venne acquistata dal colosso Electronic Arts e, per l'occasione, fu creata la divisione Westwood Pacific. Nel marzo del 2003, EA cancellò per sempre gli storici studios di Westwood e venne creata l'etichetta (EA LA) di cui Louis Castle è uno dei più importanti dirigenti. Brett Sperry, invece, ha abbandonato la nave in quello stesso anno e ha creato, insieme ad altri ex dipendenti di Westwood, la nuova software house Petroglyph Games, autrice finora dell'ottimo RTS *Star Wars – L'Impero in Guerra* (e della sua espansione *L'Esercito dei Corrotti*).

considerazione alla cosiddetta componente "strategica". Se la modalità multiplayer di *Renegade* era stata uno degli aspetti più ispirati della precedente produzione, in *Tiberium* l'esperienza sarà diversa e si tratterà del primo FPS in cui il giocatore potrà comandare squadre di PNG (personaggi non giocanti) "con e contro" altri sfidanti online (dovrebbe essere garantito un supporto fino a 8 giocatori).

Un altro obiettivo del team di sviluppo, per migliorare l'esperienza di gioco, è quello di creare un universo/ambiente più profondo e convincente. Il comparto grafico è stato sviluppato ad hoc per rendere il tutto più realistico possibile sfruttando le potenzialità dell'Unreal Engine 3, il motore grafico reso celebre dallo spettacolare *Gears of War* e dal recentissimo *Unreal Tournament 3*. Include una serie di chicche quali gli effetti di dispersione del fumo, esplosioni e agenti atmosferici sempre più realistici, oltre ad algoritmi di illuminazione dinamica che permettono una miglior fedeltà cromatica, mentre sotto il profilo sonoro è stata utilizzata la tecnologia ASX, che permette di modificare in tempo reale la colonna sonora in relazione alle situazioni di gioco.

Un'altra caratteristica interessante di *Tiberium* sembra essere l'interfaccia di gioco, che permette un controllo semplificato della propria squadra nelle fasi in prima persona, consentendo al giocatore di dare ordini semplicemente premendo un singolo pulsante. Infatti, basterà mirare a un obiettivo o una destinazione e con un semplice clic le vostre unità attaccheranno il bersaglio prescelto o si sposteranno nella destinazione da voi selezionata. Se tutto questo non è di vostro gradimento, è sempre possibile utilizzare una mappa interattiva in perfetto stile RTS (Battle Control Uplink), utile per comandare quelle unità che possono sfuggire al vostro controllo utilizzando la classica visuale in soggettiva. Come nel vecchio *Renegade*, anche nel nuovo *Tiberium* è prevista una campagna single player che seguirà in toto l'avventura del vostro alter ego virtuale, lungo una serie di missioni incastonate tra loro e intramezzate dai celebri filmati che hanno da sempre contraddistinto la serie *Command & Conquer*. Questa volta, però, non verranno utilizzati attori in carne ossa, ma verrà sfruttata potenza dell'Unreal Engine 3 per creare sequenze video spettacolari.

Una data d'uscita non c'è ancora, ma per *Tiberium* consigliamo di aspettare la fine dell'anno: solo allora vedremo se queste grandiose promesse saranno mantenute! GIOCHI COMPUTER

FRONTLINES FUEL OF WAR

Il petrolio sarà sempre la causa di tutte le guerre, anche nel futuro. Almeno a sentire Kaos Studios.

di Alberto Falchi

LAS Vegas sembra il luogo più indicato per presentare videogiochi a sfondo bellico. Un annetto fa ci siamo recati nella città del vizio per dare un'occhiata a *Rogue Warrior*, mentre questa volta abbiamo risposto all'appello per immergerci qualche ora nell'atmosfera di *Frontlines: Fuel of War*, il nuovo sparatutto in prima persona di THQ.

Chi ci segue fedelmente, saprà che già in passato ci siamo occupati di *Frontlines*, quando avemmo la fortuna di far visita agli studios degli sviluppatori Kaos. In questa occasione, però, abbiamo avuto modo di giocare molto più a lungo e, soprattutto, di vedere parecchie delle mappe che saranno disponibili nella versione finale di *Fuel of War*.

Per chi si fosse perso le "puntate precedenti", possiamo dire che all'interno di Kaos lavorano alcune delle menti che hanno contribuito ai migliori FPS degli ultimi anni, come Joe Halper (senior producer di *Frontlines*), noto per aver lavorato al Mod *Desert Combat* per *Battlefield 1942* oltre che per aver contribuito allo sviluppo di *Battlefield 2*. Halper sembra deciso a stravolgere il mondo degli FPS, a detta sua ormai troppo simili gli uni agli altri: cita come esempi *Call of Duty 4* e *Quake Wars*, sottolineandone le indubbie qualità, ma anche il fatto che non presentano grosse novità rispetto ad altri grandi titoli precedentemente usciti. Il "suo" *Frontlines*, invece, vuole essere molto diverso e, per dimostrarlo, ha chiamato a raccolta decine di giornalisti (fra cui anche noi di GMC) e, dopo una breve introduzione, li ha sbattuti nell'arena facendoli sfidare nelle enormi mappe di *Fuel of War*.

Bastano pochi minuti per capire che, effettivamente, lo schema di gioco è diverso dal solito e che *Frontlines* è studiato per dare il meglio nelle mappe molto ampie, con 16 combattenti per parte (a nostro avviso, sono quelle che garantiscono un miglior rapporto fra frenesia dell'azione e gestione strategica della partita). La prima azione da compiere una volta che ci si è collegati al server è quella di selezionare il tipo di soldato che si vuole comandare, scelta che influenzerà le armi di cui si sarà equipaggiati. Un cecchino non potrà fare a meno di un fucile di precisione, la fanteria pesante sarà dotata di armi anticarro e quella leggera di fucili mitragliatori.

In secondo luogo, bisognerà decidere una specializzazione, che rappresenta uno degli aspetti fondamentali del gioco.
Si potrà scegliere, per esempio, d'interpretare l'esperto di droni, in grado di controllare elicotteri, aerei e piccole jeep corazzate – da infiltrare tra le linee nemiche e più facilmente sacrificabili rispetto a una vita umana. Altre specializzazioni permettono di diventare esperti in armi EMP (quindi di







SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Kaos studios
- **Sito Internet:** www.frontlines.com
- **Data di uscita:** inizio 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Kaos Studios è un team relativamente "giovane", fondato nel 2005 e con sede a New York. È composto da persone che hanno una grande esperienza in fatto di sviluppo, come il team di ricerca e sviluppo di DICE (che si era occupato di *Battlefield 1942* e di *Bottlefield 2*), gli sviluppatori del Mod *Desert Combat* per *BF 1942* e numerosi altri cervelli che hanno preso parte alla lavorazione di titoli come *Medol of Honor, F.E.A.R.* e *Doom 3*.







SPECIALITÀ MILITARI

Ogni soldato di *Frontlines*, indipendentemente dal proprio ruolo, potrà scegliersi una specializzazione, che gli consentirà di avere accesso a un'arma particolare. Proseguendo battaglie multiplayer, tale specialità migliorerà costantemente, rendendo il vostro eroe sempre potente.

GROUND SUPPORT
Il supporto a terra è fondamentale, non solo per riparare i veicoli danneggiati durante gli scontri, ma anche per piazzare efficaci strumenti di difesa attorno al perimetro da salvaguardare. Al primo livello, il soldato potrà solo maneggiare degli strumenti e riparare i mezzi, ma già dal saranno disponibili dei mortai di cui fare buon uso. Al terzo livello, si arriverà ad avere una railgun da collocare per falciare tutti gli avversari avvicinamento.

AIR SUPPORT
Se il ruolo di supporto a terra è orientato alla difesa, quello di supporto aereo è decisamente più eccitante. Al primo livello, potrete richiamare un attacco aereo: puntate il laser sull'obiettivo e, in pochi istanti, riceverete il supporto richiesto. Salendo con l'esperienza, potrete dapprima far piovere bombe grappolo e, successivamente, potrete usare la Vulcan Gun, il cui effetto non sembra differente da quello del Napalm.

DRONE TECHNICIAN
La specializzazione che ci è piaciuta All'inizio si comanda un MQ38 Hunter, un piccolo drone non armato, che però svela la posizione del nemico. Conseguendo il secondo livello, potrete controllare lo AQ421 Assault Drone, che, grazie sua mitragliatrice, risulta veramente letale. Mai come lo AQ432, però, che è addirittura dotato di un mortaio e si acquisisce guadagnando il terzo livell

COUNTERMEASURE
Chi si specializza in questa disciplina sarà dotato di armi EMP, che gli permetteranno di bloccare i bombardamenti nemici e di disabilitare droni veicoli avversari. Al primo livello unica abilità speciale sarà l'invisibilità radar: non apparirà sulla mappa e, per "vederlo" incontrarlo fisicamente nell'area di gioco livello 2 si inizia a ragionare, grazie alla dello Zeus E-Rocket Launcher, tramite il quale bloccare Airstrike e mezzi nemici. Al terzo si renderanno disponibili delle torrette che, volta posizionate trasmetteranno impulsi EMP in un certo raggio, bloccando tutti i veicoli che attraverseranno la zona.

andare a sabotare qualsiasi mezzo sensibile alle radiazioni elettromagnetiche), di dedicarsi ai contatti con la base, ordinando attacchi aerei (i cosiddetti Airstrike) o terrestri tramite un puntatore laser. L'aspetto più intrigante è che tali specializzazioni funzionano in maniera simile alle classi di un gioco di ruolo, e man mano si prosegue nelle campagne multiplayer si renderanno disponibili nuovi "upgrade".

Se, inizialmente, l'esperto in droni sarà limitato a semplici jeep da posizionare e far saltare sotto i carri nemici, col tempo si potranno controllare anche elicotteri e piccoli aerei da ricognizione, sempre meglio armati. Chi si dedica al supporto aereo, inizierà facendo intervenire un semplice aereo senza pilota dal quale verrà sganciato un ordigno. Salendo di livello, però, si potranno far piovere dal cielo bombe a grappolo e infine una bella "pioggia" di Napalm. Interessante anche il fatto che tali ruoli siano leggermente diversi fra le due fazioni di *Frontlines*, per quanto le differenze siano comunque molto limitate, probabilmente per evitare di sbilanciare troppo il gioco.

Una volta compiute queste fondamentali scelte, finalmente si viene gettati nella mischia ed è possibile iniziare a mettere alla prova le proprie abilità. Le mappe, come dicevamo, sono molto ampie e separate in due fronti, dove sono collocati gli "avamposti" degli eserciti. Non bisognerà limitarsi a correre dall'altro lato del fronte e iniziare a sparare; anzi, questo è il modo migliore per venire massacrati dal nemico. Meglio soffermarsi qualche istante e valutare il più adeguato fra gli obiettivi che vi si presentano (sempre più di uno), secondo la distanza dalla vostra posizione, il vostro armamento e la posizione degli alleati. Questi obiettivi sono relativamente semplici e spaziano dalla distruzione di qualche antenna all'attivazione

"Frontlines *è divertente fin da subito e riesce a non annoiare*"







[illegible] tornare [illegible] e riprendere in un secondo momento il controllo [illegible] drone, sempre che nel frattempo non sia stato eliminato dagli avversari.

LA GUERRA DEL GREGGIO

[illegible]ma di iniziare una partita multiplayer a [illegible] [illegible]rà selezionare la classe di [illegible] [illegible]rio alter ego, che influirà sull [illegible]. [illegible] d'assalto sarà dotato del tipico [illegible] lanciagranate, di una pistola e di qualche [illegible]. Un equipaggiamento non potentissimo, [illegible] adatto alla maggior parte delle situazioni. I più [illegible]i, probabilmente, preferiranno vestire [illegible] di un militare addestrato agli assalti pesanti, [illegible] al posto del fucile d'ordinanza ne ha uno [illegible] più potente, sebbene meno preciso. [illegible] siamo, però ai livelli dell'Anti-Vehicle, dotato [illegible] e lanciarazzi: per difendersi dagli [illegible] ravvicinati avrà solo la pistola, ma per [illegible] i mezzi nemici sarà sicuramente l'uomo [illegible]. [illegible] in combattimenti "sulla corta distanza" [illegible] equipaggiato con l'immancabile shotgun, [illegible] il cecchino come ovvio, avrà un fucile di precisione. Rimane da citare lo Special Op, che tramite una mitraglietta e delle cariche di C4 è in grado di gestire al meglio quasi ogni situazione.

di apparati radio. Ciononostante, il problema sarà raggiungerli. Le mappe, infatti, alternano piccole sezioni ricche di edifici (dove l'imboscata è sempre dietro l'angolo) a vaste distese spoglie, in cui è facile finire nel mirino di un cecchino nascosto chissà dove. Se nelle aree con più copertura potrete sfruttare i droni per scrutare dietro gli angoli (sempre che abbiate selezionato questa specializzazione), quando sarete all'aperto l'unica via per evitare una misera fine sarà quella di sfruttare un mezzo corazzato. Fortunatamente *Fuel of War* ne offre in abbondanza, ben 60. Noi non abbiamo potuto testarli tutti, ma siamo comunque riusciti a provare l'ebbrezza del volo, sia con aerei sia a bordo di elicotteri, e quella della guerra nel deserto, manovrando pesanti tank così come più veloci e agili jeep.

Interessante la facoltà di scegliere anche quale postazione occupare all'interno del mezzo: per esempio, un giocatore può guidare, mentre il secondo si dedica alla gestione degli armamenti, il tutto mentre altri soldati seguono il corazzato protetti dai colpi nemici.

Abbiamo passato le prime partite più a sperimentare con i vari mezzi e con le specialità, che a cercare di comportarci da perfetti soldati. Una volta presa la mano, abbiamo iniziato a fare sul serio e dobbiamo ammettere che le mappe, così come la gestione degli obiettivi e il bilanciamento delle squadre, ci sono parsi ben realizzati, tanto da permettere delle partite molto concitate. L'idea del fronte di guerra che si sposta continuamente avanti e indietro in relazione agli obiettivi superati da ambo le parti è interessante e, unita alla semplice componente GdR, si rivela vincente, soprattutto quando non ci si limita a una veloce partita, ma si trascorre qualche ora immersi nel gioco, facendo avanzare costantemente i personaggi sino a raggiungere potenze di fuoco devastanti. Tale approccio ci ha ricordato, per alcuni versi, il multiplayer di *Dark Messioh – Might & Magic*, ma la gestione strategica ricopre sicuramente un ruolo molto più importante in *Frontlines*.

Abbiamo provato *Fuel of War* sia con il joypad, sia con tastiera e mouse, scoprendo senza alcuna sorpresa che la seconda opzione funziona decisamente meglio. Il particolare ritmo del gioco, infatti, richiede estrema precisione, soprattutto quando si sceglie di agire dalle retrovie in qualità di cecchini.

SISTEMA DI DANNI

Come nella maggior parte degli sparatutto moderni anche in *Frontlines: Fuel of War* è stata eliminata l'ormai inutile barra dell'energia. Praticamente, lo schermo si colorerà di rosso man mano che accumulerete piombo nel vostro corpo. Per riprendervi dalle ferite, vi basterà riuscire a trovare copertura per qualche istante, prima di tornare a sopportare le fatiche della battaglia. Un colpo alla testa vi freddera all'istante, su questo non ci piove, ma le ferite superficiali guariranno presto.





... lobbario di soppiatto sotto i tank avversari e, ... vederli saltare in aria.

... traverso sulla mischia, ... sort.

Giocando "in attacco", si avvertono meno le differenze fra i due sistemi di controllo, per quanto il mouse semplifichi notevolmente le virate a 180 gradi e la precisione dei colpi. Di contro, i mezzi radiocomandati e i veicoli si controllano con maggior comodità con il joypad.

Le ore del nostro "assaggio" di gioco sono volate, segno che *Frontlines* è divertente fin da subito e riesce a non annoiare, ma Kaos deve ancora ritoccare alcuni aspetti, prima che la sua fatica sia pronta a tutti gli effetti. Le mappe, pur se ben realizzate, meriterebbero maggiore attenzione nelle sezioni vicine alle costruzioni, che attualmente non sempre brillano per disposizione e credibilità. La grafica, inoltre, ha bisogno di qualche piccolo ritocco. Alcune texture, infatti, stonano tanto è bassa la loro risoluzione, e gli shader che gestiscono i liquidi andrebbero ritoccati per rendere più credibili gli schizzi d'acqua. Il problema principale, però, è rappresentato dai tanti, piccoli bug che abbiamo riscontrato. Non è stato raro incastrarsi in qualche poligono, intoppo che obbligava a sconnettersi dal server e rieffettuare il login. Altre volte, è stato il respawn selvaggio (a 100 metri d'altezza, piuttosto che sotto uno specchio d'acqua) a lasciarci esterrefatti. Si tratta, in ogni caso, di difetti "scontati", se si considera che lo sviluppo del gioco è in corso d'opera. La struttura è valida e il potenziale è molto elevato, ma ancora sono da rifinire questi particolari fondamentali.

Detto questo, è giunto il momento di dedicarsi anche della componente single player di *Fuel of War*, non certo meno importante. Con l'esclusione di alcuni filmati introduttivi

> ***"È studiato per dare il meglio nelle mappe molto ampie, con almeno 16 giocatori per parte"***













rimane sempre una caratteristica molto apprezzata dai giocatori.



XBOX 360 E PC: MONDI SEPARATI

Nonostante *Frontlines* supporti Xbox Live! e Games for Windows – Live, gli sviluppatori di Kaos studios ci hanno confermato che PC e Xbox 360 rimarranno due mondi separati. I giocatori di *Fuel of War* su computer e su console, quindi, non potranno incontrarsi nelle arene online.

e di qualche minuto dell'inizio, non abbiamo visto molto della modalità a giocatore singolo di *Fuel of War*. Non abbiamo avuto modo di constatare, quindi, se i seri problemi relativi all'Intelligenza Artificiale riscontrati nella nostra precedente visita a Kaos siano stati eliminati. Certo è che i programmatori sono a conoscenza di tali limiti e, pur non avendoci concesso il lusso di fare un nuovo "giro di test", ci hanno assicurato che verranno corretti nella versione finale del gioco. In ogni caso, dobbiamo riconoscere che la versione single player, pur mantenendo le medesime caratteristiche salienti delle partite online, le modifica per adattarle a un approccio leggermente diverso. Rimangono gli obiettivi multipli, che dovrebbero garantire uno sviluppo non lineare di *Frontlines* anche quando affrontato in solitudine, ma vengono eliminati gli elementi da GdR.

Il giocatore non potrà scegliere come e quando avanzare di grado, ma gli verranno resi disponibili nuovi gadget tecnologici e armamenti man mano che proseguirà nella trama, così da provare tutte le configurazioni. A detta dei programmatori, la relativa brevità della campagna (circa 10 ore) dovrebbe essere bilanciata dalla libertà di affrontare diversi percorsi e di attribuire differenti priorità agli obiettivi, che almeno sulla carta dovrebbero assicurare un'esperienza sempre diversa anche ricominciando la missione da zero.

A quanto pare, però, non sarà certo la trama l'attrattiva principale di *Fuel of War*, almeno da quel poco che abbiamo visto: l'introduzione cita l'ormai stantio stereotipo del petrolio che si esaurisce lentamente e di un mondo (o meglio, un'America) in perenne lotta per conquistare i pozzi in varie parti del mondo. I filmati mostratici mescolavano le tipiche azioni di guerra agli ormai abusati telegiornali fittizi che aggiornano costantemente sulle sorti dei fragili equilibri mondiali.

Concludendo, dobbiamo ammettere che giocare ancora a *Frontlines* è stata un'esperienza piacevole. Il sistema di controllo e la fluidità sono decisamente migliorati rispetto alla nostra ultima incursione e le mappe ci sembrano più che adatte per scontri in grande stile (fino a 64 giocatori contemporaneamente). Tutto questo ci fa ben sperare nelle ulteriori migliorie che dovremmo vedere nella versione finale, speriamo completamente ripulita dai bug.



Il "comandante supremo" degli RTS

CHRIS TAYLOR

Abbiamo intervistato il carismatico leader di Gas Powered Games, parlando dei giochi fatti a sua immagine e somiglianza.



MOLTI sviluppatori sono tendenzialmente posati e introversi. Chris Taylor è uno spudorato estroverso che si diverte a scambiare battute oscene, facendo riferimento senza alcuna prudenza a giochi che non ha ancora annunciato, fiducioso del fatto che nessuno abuserà delle sue confidenze.

È stato anche coinvolto in alcuni dei più interessanti titoli degli ultimi anni: *Total Annihilation*, *Dungeon Siege* e *Supreme Commander*. È una contraddizione vivente: esprime la necessità di superare l'ansia di doversi rinnovare a tutti i costi e, al tempo stesso, loda con trasporto la novità e l'originalità. Due cose sono comunque chiare. Taylor è una persona divertentissima ed è un vulcano di idee.

Le espansioni e i sequel che non richiedono il gioco originale (come il recente *Supreme Commander Forged Alliance*) sono un fenomeno molto particolare. Una cosa del genere, infatti, non esiste in nessun'altra forma di media.

Chris Taylor: Uno dei problemi connessi al seguito completo è che la gente vuole un gioco interamente nuovo. Ma di questi tempi... Ho giocato a *Bioshock* e, a dirla tutta, ne sono stato talmente rapito che non voglio che Ken Levine e il suo gruppo a Irrational spariscano dalla scena per quattro anni, al solo scopo di creare qualcosa di totalmente diverso. È un tempo troppo lungo e preferisco piuttosto ottenere qualcosa in 18 mesi o in un anno, come Valve sta facendo con i suoi episodi di *Half-Life*. In effetti, è una spinosa alternativa: occorre reinventare da capo un gioco inedito o fare qualcosa che si avvicini alla classica espansione, ma con nuove unità e nuovi contenuti? Per esempio, se noi avessimo fatto *Supreme Commander 2*, avremmo dovuto buttar via tutte le vecchie fazioni e creare una nuova storia con quattro schieramenti mai visti prima?

Tu sei molto simile ai giochi che fai. Non vogliamo generalizzare, ma crediamo che spesso si possa stabilire un'intima connessione tra l'opera e l'autore, specie nel caso delle tue creazioni.

CT: Innanzitutto, sono decisamente sopra le righe e lo sono sempre stato, sin da quando ero molto giovane, tanto che i miei genitori erano addirittura preoccupati che avessi qualche rotella fuori posto. Allo stesso tempo, però, sono anche molto riflessivo e sono portato a ragionare in profondità su una vasta gamma di argomenti, motivo per cui tendo ad apprezzare domande aperte in grado di consentire risposte complesse, piuttosto che domande rapide dalla risposta secca. I miei giochi riflettono un aspetto di questa mia caratteristica, richiedendo spesso molte energie mentali, dato che c'è molto da gestire. Il mio impegno attuale è quello di provare a individuare direzioni mai percorse. Quando io e un'altra persona facciamo un tragitto in auto di qualche ora, tanto per fare un esempio, non voglio ripetere sempre le solite cose che ha ascoltato da me ogni volta, ma sento il dovere di trovare nuove storie, che non abbia mai sentito. Devo provare a scioccare il mio compagno di viaggio creando scenari fantastici, con clown, gnomi e bizzarrie assortite che non abbia mai nemmeno concepito nella sua immaginazione. Devo provare a portarlo in posti mai visti. Allo stesso modo, voglio trasferire le tradizionali esperienze di gioco in un contesto completamente nuovo, dato che comincio a essere stanco di riciclare gli stessi meccanismi alla base dei vecchi classici in modi già visti e poco originali.

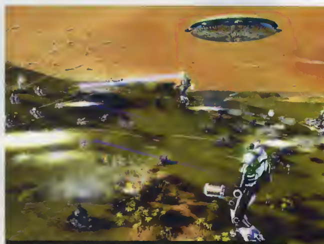
Penso che abbiamo spinto *Supreme Commander* in direzioni quanto più possibile alternative e c'è molto che siamo riusciti a reinventare, ma la nostra è una forma d'arte così legata alla fantasia, che quando cominci a superare un paio di confini ti accorgi che ti sei appena addentrato in un mondo fantastico e che c'è ancora tanto da esplorare. Capisci, allora, che il tuo viaggio è solo cominciato. Esiste, inoltre, un altro aspetto che mi sta a cuore. Una volta scrissi qualcosa a proposito dei sistemi di punizione nei giochi: non dovremmo mai frustrare i nostri giocatori. Non vengo punito quando guardo un DVD o leggo un libro, perché dovrei esserlo quando faccio uso di "intrattenimento interattivo"? Non ha alcun senso.

Jonathan Smith, che ha lavorato con Traveller's Tales per *LEGO Star Wars*, ha descritto le reazioni dei giocatori più piccoli, da lui osservate in occasione dei tentativi falliti nei videogame, come vere e proprie torture.
CT: *LEGO Star Wars* è uno dei giochi migliori dal punto di vista del game design. Lo cito spesso in tutte le mie riunioni con i designer. Anzi, lo cito sempre. Non conosco personalmente i ragazzi di Traveller's Tales, ma riconosco al loro gioco della genialità. Io e i miei figli lo amiamo e ci ha inchiodati al monitor più ore di qualsiasi altro videogame. È esattamente questo ciò che accade quando crei qualcosa di grande. A Traveller's Tales hanno concepito anche altre buone cose, ma, in generale, i design e la filosofia di gioco alla base di titoli come *LEGO Star Wars* sono il futuro.

***Supreme Commander*, tuttavia, è completamente all'*estremo* opposto, un gioco molto impegnativo...**
CT: È per persone che hanno molte energie da spendere. Accanto a questo, c'è un altro tipo di gioco: quello in cui puoi ricaricarle, le energie. Quindi esiste quella categoria che considero la vetta del game design: il gioco che ti dà la possibilità di spendere molte energie per poi ricaricarti, alternando abilmente le proprie dinamiche come in una sorta di ciclo. Mi spiego meglio, se stai guardando la TV è ovvio che questa è pura "ricarica". Quante persone si addormentano guardandola? Ciò avviene perché, essenzialmente, non stanno facendo nulla e la televisione costituisce una specie di massaggio mentale.I videogame, invece, ti consumano tutte le batterie, come possono ben testimoniare gli ultimi 25 anni della loro storia, e solo ora il nostro settore ha cominciato a esplorare il campo dei giochi rilassanti. In proposito, amo usare il mio piccolo veicolo tagliaerbe come metafora. Quando lo guido, spesso ci metto su mio figlio e, mentre sto tosando il prato, lui ha la tendenza ad addormentarsi. Allo stesso tempo, non che è io stia lì a concentrarmi sullo sterzare, il dare gas e il tagliare gli steli d'erba. Penso alla mia vita, al mio lavoro, alle cose che ho da fare, ricaricando le mie batterie. Quando ho finito di tosare il prato, non ho terminato una spossante faccenda domestica e sono in effetti disponibile a fare dell'altro, dato che non ho consumato molta energia fisica allo scopo. È esattamente da questa metafora che i videogiochi dovrebbero prendere spunto. Pensate anche al sabato: lo passereste interamente a riposarvi, a lavorare o a vivere una personale combinazione delle due cose? In genere, si fa qualche lavoretto di casa, si esce un po', ci si sdraia, ci si siede, ci si diverte. È una questione di equilibrio e sto impegnandomi proprio in quest'ottica, in vista dei miei futuri lavori di game-design: creare un equilibrio di energie in entrata e in uscita. Forse, mi sto spingendo un po' troppo in là con i ragionamenti, ma, per concludere, ritengo che stiamo parlando dell'occasione di intendere i videogiochi in una maniera completamente nuova, di cui non si è mai discusso prima.

Come ti vengono in mente le idee per il tuo lavoro?
CT: A dire la verità, la situazione più propizia per inventare qualcosa, nel mio caso, è sotto la doccia... ma, in generale, posso affermare che il requisito fondamentale per entrare in uno stato d'animo creativo consiste nell'essere rilassati. Al di là di questo, non ho mai concepito un'intera idea in un istante solo, come nel caso di una totale illuminazione mistica, perché in fondo le idee derivano le une dalle altre e tendono a influenzarsi. *Total Annihilation*, per esempio, è stato il mio tentativo di creare un gioco come *Command & Conquer*, in cui implementare una serie di cose in modo differente e possibilmente migliore, almeno secondo le mie preferenze. Ciò di cui non disponevo era un marchio, uno stile artistico e le risorse cui potevano attingere quelli del team di *C&C*. In compenso, avevo dalla mia molte idee sui miglioramenti alle meccaniche di gioco. Voglio rivelarvi una cosa. Quando viaggio in Europa, mi guardo attorno e traggo ispirazione dall'architettura, dalla storia, dalla televisione e dai film: tutto questo mi entra inevitabilmente nella testa. Ma le piccole cose da me elaborate, come lo zoom strategico in *Supreme Commander*, hanno origine mentre gioco *Railroad Tycoon 3* e mi sento frustrato per la funzione di zoom che non si attiva rispetto al cursore di gioco, ma al centro dello schermo. L'idea in questione mi è venuta in momenti come questo, in cui non stavo lavorando, ma stavo giocando il videogame di qualcun altro. Pensate anche alla musica, ai suoi stili, perfino alle voci degli artisti. Se prendete certi particolari cantanti, potete accorgervi di come il loro speciale modo di modulare la voce abbia influenzato un'altra cinquantina di band, tutte dietro di loro a imitarli o, quantomeno, a lasciarsi influenzare. Poi, arriva sulla scena un nuovo tizio che canta in un modo completamente diverso e allora tutti copiano lui... ma c'è sempre e comunque un'evoluzione. L'arte, la pittura, il cinema: tutto si sviluppa da un lavoro precedente. Di quando in quando, c'è qualcuno che fa il salto evolutivo e quello è l'artista geniale. Trovo decisamente affascinante questo processo continuo.

Esiste una teoria secondo cui un gruppo di persone spinte a lavorare verso un obiettivo comune finisce con il lasciare che le proprie idee si fecondino a vicenda, di modo che, quando una di esse fa un leggero passo in avanti, questo è immediatamente recepito da tutti gli altri.
CT: Abbiamo un fenomeno di questo genere in tutti i giochi. Guardo *Bioshock*, ci gioco e inevitabilmente vedo quanto è divertente quel particolare aspetto. Decido, quindi, di provare a fare una cosa del genere, ma in un piattaforme. *LEGO Star Wars* può essere indicato come il gioco con il maggior numero di idee geniali di desing, e per questo motivo gli do tanto credito e ne traggo spunti. In tal modo, questo processo di miglioramento continua. 



I Seraphim sono la nuova fazione dell'espansione "stand alone" di *Supreme Commander* intitolata *Forged Alliance* (GMC Natale 2007, 8½). Si tratta della razza aliena che ha ispirato gli Aeon, dotata però di una tecnologia molto più avanzata.

UNO SGUARDO ALLA CARRIERA

Chris Taylor ha lavorato inizialmente come programmatore per il gioco di baseball *Hardball II*, nel lontano 1989. Dopo aver collaborato con Mindscape ed Electronic Arts, ha raggiunto la celebrità con un agguerrito avversario di *Command & Conquer*, l'RTS *Total Annihilation*. Da allora, ha fondato Gas Powered Games e ci ha regalato giochi del calibro di *Dungeon Siege* e, più di recente, *Supreme Commander* e la sua espansione *Forged Alliance*. Ecco una lista dei titoli in cui è stato coinvolto:

***Hardball II* (1989)**
Gioco sportivo dell'anno in America.

***4D Boxing* (1991)**
Uno dei primi giochi 3D a vantare il motion capture.

***Total Annihilation* (1997)**
Lo strategico in tempo reale con i robot che ha ridefinito il genere.

***Dungeon Siege* (2002)**
Un GdR d'azione che si è fatto valere.

***Supreme Commander* (2007)**
***Total Annihilation 2* in tutto, tranne che nel nome.**



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Essere smentiti, talvolta, è piacevole. Dopo tanto lamentarsi per l'assenza di una fascia media nel settore delle schede 3D, abbiamo finalmente una serie di VGA campioni di velocità e vendute a meno di 250 euro. Alle 8800 GT testate lo scorso mese, si aggiungono le ancora più economiche Radeon HD 3850 e 3870, che non deludono assolutamente. Se avete già acquistato la vostra scheda grafica, invece, potreste trovare interessanti i test di due nuove schede audio proposte da Asus e Auzen, mentre se cercate un telecomando universale veramente potente, correte a leggere il test del modello di punta della serie Harmony di Logitech.

DIRECTX 10.1: COSA CAMBIA?

AMD sta puntando molto sul supporto delle sue nuove schede alle DirectX 10.1, definendo questo aggiornamento – che sarà disponibile a gennaio con il primo Service Pack di Vista – come fondamentale. Ciò significa che le DX 10, utilizzate pochissimo e sfruttate a pieno solo da *Crysis*, sono già superate?

Assolutamente no, e prima di vedere dei titoli in grado di appoggiarsi all'ultima incarnazione (ancora non disponibile) delle librerie di Microsoft passerà parecchio, non meno di sette/otto mesi. Ancora per qualche tempo se ne potrà fare a meno, continuando a godersi al meglio i giochi, ma è indubbio che le DX 10.1 siano un deciso passo avanti. Si tratta di variazioni che possono avere un grande impatto sulle prestazioni dei titoli che le sfruttano e, in certi casi, anche sulla qualità dell'immagine.

Con le prossime librerie, per esempio, gli shader avranno accesso al buffer del Multi-sample, consentendo di attivare l'AntiAliasing anche quando si utilizza il deferred rendering: se fino a ora, in molti titoli era impossibile applicare HDR e AntiAliasing contemporaneamente, ora tale scoglio dovrebbe essere superato. I programmatori, inoltre, avranno molto più controllo sull'AntiAliasing e, grazie alla Pixel Coverage Mask, riusciranno a stabilire su quali superfici attivare il filtraggio, evitando di applicare l'AA a tutta la scena e limitandosi alle sezioni in cui risulti effettivamente utile (con un minor carico di lavoro per la GPU e senza far degradare la qualità visiva).

L'aspetto più interessante, però, è relativo alla sezione di shading: con le DX 10.1 vengono introdotti i Cube Maps Array, tramite i quali applicare tecniche di Global Illumination. Queste ultime, se ben utilizzate, sono in grado di migliorare notevolmente il realismo dell'illuminazione delle scene. Altre piccole novità sono l'obbligo di effettuare il texture filtering a 32 bit (che potrebbe migliorare decisamente la precisione dei calcoli per l'HDR, per esempio) e limiti più stretti per quanto riguarda il supporto all'AntiAliasing (che dovrà venire effettuato a un minimo di 4x e contemplare la possibilità di selezionare fra differenti sample pattern).

Sono novità molto corpose e viene da chiedersi come mai Microsoft non abbia implementato da subito almeno alcune di queste funzionalità. A sentire Richard Huddy, che si occupa di gestire le relazioni tra AMD e le software house, il problema erano i tempi. Microsoft era in ritardo con Vista e non poteva permettersi di posticiparne ulteriormente il lancio per rendere ancora più restrittive le specifiche delle DirectX 10.

"Dovrà passare ancora parecchio tempo, prima che venga realizzato un gioco che tragga pieno vantaggio da tecniche d'illuminazione globale"

Questo non vuol dire che le attuali schede DX 10 siano da buttare. Prima che i programmatori inizino a interessarsi seriamente a questo aggiornamento, infatti, dovranno essere disponibili numerose schede video in grado di supportarlo e, a oggi, solo l'ultima serie di Radeon è certificata per farlo.

Con tutta probabilità, qualcuno inizierà a supportare alcune nuove funzioni già nel 2008 (per esempio consentendo HDR e AntiAliasing anche quando si usa il Defferred Rendering). A nostro avviso, però, dovrà passare ancora parecchio tempo, prima che venga veramente realizzato un gioco che tragga pieno vantaggio da tecniche d'illuminazione globale.





Nel demo presentato da ATI per promuovere la propria nuova serie di schede, si nota l'incredibile accuratezza nella gestione delle luci, possibile solo grazie alle DirectX 10.1.

AUZEN X-FI PRELUDE 7.1

- **Produttore:** Auzen
- **Distributore:** Auzen
- **Internet:** www.auzentech.com
- **Prezzo:** € 199

Caratteristiche Tecniche

Processore audio: X-FI
API Supportate: EAX (tutte), OpenAL, DS3D
In futuro anche DD Live e DTS Interactive
Frequenza di campionamento supportata: 24 bit/96 KHz
Connessioni: 7.1 analogiche, ottica e coassiale

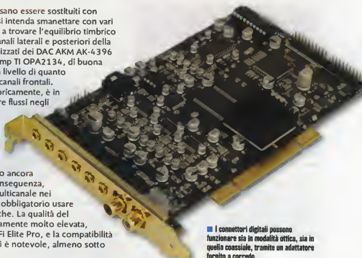
AVERE fra le mani una X-Fi non prodotta da Creative provoca una sensazione strana.

Creative è l'azienda che maggiormente ha contribuito allo sviluppo delle interfacce audio non professionali per computer, e il mondo dell'audio dei videogiochi per PC è rimasto legato strettamente per anni ai suoi prodotti, tanto che mai avremmo pensato di vedere uno dei chip che accompagnano le Sound Blaster installato su schede di altre marche.

Creative, è noto, è sempre stata gelosa delle sue proprietà intellettuali e, per proteggersi dalla concorrenza, ha impedito a produttori diversi anche solo di realizzare schede compatibili con le EAX superiori alla versione 2.0. L'aver concesso addirittura il chip è un evento eccezionale, ed eravamo molto curiosi di testare l'implementazione dell'X-Fi a opera di Auzen. Sinora, i giocatori potevano percorrere due strade: avere totale supporto alle API per l'audio 3D nei giochi e "accontentarsi" di una qualità del suono buona, o puntare su una qualità dell'audio eccellente, ma rinunciando ad alcuni effetti nei videogiochi.

La Prelude dovrebbe coniugare questi due "mondi", affiancando all'ottimo chip X-Fi degli eccellenti DAC KM AK4396VF per i due canali frontali. Il modello più costoso prodotto da Creative, la Elite Pro, monta di contro dei CS4398, di buona qualità, ma con specifiche inferiori. La vera magia del suono della Prelude, però, la creano gli OpAmp, che sono gli stessi, ottimi, LM4562NA che si trovano anche sulla Xonar D2. Auzen ha pensato di fare ancora di meglio, montando tali OpAmp su zoccolo, in modo che possano essere sostituiti con facilità, nel caso si intenda smanettare con vari componenti sino a trovare l'equilibrio timbrico ricercato. Per i canali laterali e posteriori della Prelude sono utilizzati dei DAC AKM AK-4396 affiancati da OpAmp TI OPA2134, di buona qualità, ma non a livello di quanto disponibile per i canali frontali.

La Prelude, teoricamente, è in grado di codificare flussi negli standard Dolby Digital Live e DTS Interactive, ma purtroppo, al momento attuale, tali funzioni non sono ancora disponibili. Di conseguenza, per sfruttare il multicanale nei videogiochi sarà obbligatorio usare le uscite analogiche. La qualità del suono è indubbiamente molto elevata, superiore alla X-Fi Elite Pro, e la compatibilità con i videogiochi è notevole, almeno sotto Windows XP. Nel caso di Vista, è supportata solo una vecchia versione di ALchemy (il software di Creative che emula le chiamate EAX in ambiente Vista), mentre si attendono nuovi driver compatibili anche con quelle più recenti.



■ I connettori digitali possono funzionare sia in modalità ottica, sia in quella coassiale, tramite un adattatore fornito a corredo.

> "È la scheda audio più interessante sul mercato"

Per quanto riguarda il funzionamento, la Prelude è praticamente identica alla X-Fi di Creative, con tre modalità selezionabili (Creazione, Multimedia e Gioco) e la possibilità di sfruttare anche i driver ASIO, molto utili a chi si diletta nella produzione musicale.
Chi avesse sperimentato problemi di crepitii e interferenze (il famoso SCP tanto discusso sui forum di Creative) con le X-Fi potrebbe risolverli con la Prelude: nella nostra configurazione, su cui la X-Fi era inutilizzabile, non abbiamo avuto problemi, ma consigliamo in ogni caso una prova prima dell'acquisto, per evitare brutte sorprese.

La Auzen X-Fi Prelude 7.1, attualmente, è la scheda audio più interessante sul mercato, l'unica che riesce a coniugare al meglio le esigenze dei giocatori e quelle di chi pretende una riproduzione audio di elevata qualità. Supporta tutte le API audio e ha dei convertitori eccezionali, ma non è esente da alcuni difetti. Il mancato supporto alle ultime versioni di ALchemy è tra questi, così come l'assenza – sempre temporanea – di funzioni come Dolby Digital Live e DTS Connect, che da sempre hanno fanno la fortuna dei prodotti di Auzen.



Una scheda eccezionale per giocare e per ascoltare musica. Purtroppo, è stata lanciata sul mercato priva di alcune interessanti funzioni, che verranno attivate più avanti con delle nuove versioni del software.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

SLI IBRIDO

Annunciato alcuni mesi or sono e non ancora concretizzatosi in un prodotto reale, lo SLI Hybrid di NVIDIA dovrebbe essere ormai prossimo al debutto, legato all'arrivo delle prime piattaforme nForce dedicate al socket AM2+. Il termine ibrido si riferisce al fatto che le motherboard in questione potranno alternare l'attività della GPU integrata nel chipset a quella di eventuali GeForce collegate tramite PCI-Express, riducendo i consumi energetici del sistema nei momenti in cui non è richiesta una veloce accelerazione 3D. In alternativa, la piattaforma permetterà l'utilizzo contemporaneo di due monitor anche nelle configurazioni SLI, cosa oggi impossibile a causa di alcune limitazioni dei ForceWare. Le qualità delle soluzioni potranno essere saggiate solo a febbraio, mese che , presumibilmente, vedrà anche il debutto delle GeForce serie 9000. Le uniche informazioni in merito alla nuova generazione, basata sulla GPU D9E, riguardano la presenza di shader 4.1 e l'utilizzo di un processo produttivo a 65 nm, due fattori che dovrebbero assicurare prestazioni di rilievo.

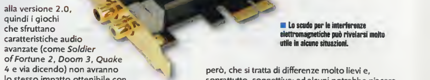
CORE TRIPLI

AMD si appresta a immettere sul mercato le prime CPU a 64 bit munite di tre core. I Phenom 7600 e 7700 avranno tre cache di secondo livello, per un totale di 1,5 MB, e una frequenza operativa di 2,3 e 2,4 GHz. In realtà, i processori tri-core permetteranno all'azienda texana di sfruttare le tante CPU uscite dalle linee di produzione con un core malfunzionante, che verrà disattivato in modo irreversibile. Per questo motivo, il consumo energetico dei Phenom 7700 e 7600 non si discosterà molto da quello dei quad core, avvicinandosi ai 90W. AMD non è comunque impegnata solo sul fronte delle CPU, ma anche su quello dei chipset, come il lancio del nuovo Southbridge SB700 ben dimostra. Il nuovo chip eleva a 6 il numero delle unità SATA configurabili in modalità

ASUS XONAR D2X

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 179

Caratteristiche Tecniche
Processore audio: AV 200
API Supportate: EAX 2.0, OpenAL, DS3D, DD Live, DTS Interactive
Frequenza di campionamento supportata: 24 bit 192 KHz
Connessioni: 7.1 analogiche, ottica e coassiale



■ Lo scudo per le interferenze elettromagnetiche può rivelarsi molto utile in alcune situazioni.

LA Xonar è stata recensita su GMC qualche mese fa, ma abbiamo deciso di dedicarle ulteriore spazio su questo numero.

Sia perché quella che abbiamo fra le mani è una versione aggiornata, con nuovi driver e il supporto DS3D GX (che permette di far funzionare sotto Windows Vista i giochi basati sulle librerie audio EAX e DirectSound 3D), sia perché abbiamo così la possibilità di effettuare un confronto diretto con la Prelude 7.1 di Auzen.

Diciamo subito che la scheda, fatta esclusione per il connettore, è identica alla D2, e dovrebbe esserlo anche per quanto concerne le funzionalità, sebbene il sito ufficiale a riguardo sia molto confusionario, indicando il supporto DS3D GX per la D2X, ma non per la D2. Tale supporto si concretizza in una nuova opzione disponibile sul pannello di controllo. Attivandola, i giochi supporteranno le varie librerie di audio 3D sotto Vista. Dobbiamo ammettere di essere rimasti colpiti dalla compatibilità, che sembra piuttosto elevata: le nostre prove non hanno evidenziato alcuna esitazione, pur se la documentazione parla di potenziali problemi con alcuni titoli (non specificati). Purtroppo, il supporto EAX è fermo alla versione 2.0, quindi i giochi che sfruttano caratteristiche audio avanzate (come *Soldier of Fortune 2*, *Doom 3*, *Quake 4* e via dicendo) non avranno lo stesso impatto ottenibile con schede come la X-Fi, la Audigy 2 o la Prelude testata in queste pagine.

> "L'assenza di supporto per le EAX superiori alle 2.0 si fa sentire"

Passando alla qualità audio, invece, la sfida si fa molto serrata. La Xonar D2X utilizza, come la sorellina D2, degli eccellenti DAC Burr Brown PWM1796 per i canali frontali che, uniti agli OpAMp LM4562NA e ai condensatori a stato solido, offrono una qualità audio notevole. Rispetto alla Prelude, con la Xonar ci si può spingere anche a frequenze di campionamento superiori a 24 bit/96 KHz, arrivando fino a 24/192 sia in riproduzione, sia in registrazione. Se, dalle analisi tecniche, i dati non sembrano discostarsi molto, usando il buon vecchio orecchio (abbiamo usato sia dei discreti sistemi multicanale, sia delle ottime cuffie) le differenze si fanno più marcate. La nostra preferenza è andata al suono offerto dalla Prelude, che ci sembrava più coinvolgente, soprattutto sui passaggi ricchi di dinamica e nelle frequenze basse dello spettro, riprodotte con maggior autorevolezza e controllo dalla scheda di Auzen. Ribadiamo, però, che si tratta di differenze molto lievi e, soprattutto, soggettive: ad alcuni potrebbe piacere maggiormente la Xonar e non escludiamo che, collegando le schede a differenti cuffie/casse, il risultato si ribalti.

L'assenza di supporto per le EAX superiori alle 2.0 si fa sentire, ma in fase di acquisto bisogna anche considerare altri parametri, come il software allegato (la Xonar include PowerDVD 7, Ableton LiveCakewalk Production Plus, mentre la Prelude nulla) e le caratteristiche. In questo campo, la soluzione di Asus risulta vincente. Non solo i driver permettono già di codificare in Dolby Digital Live e DTS Interactive, ma anche di registrare senza perdita di qualità file audio protetti con le DRM.



Una scheda audio ottima, che perde nel supporto videoludico, ma spicca sulla concorrenza per alcune funzionalità particolari, oltre che per l'ottima qualità di riproduzione e per il software a corredo.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

RAID e integra un controller per 14 porte USB. La prima motherboard a impiegarlo dovrebbe essere una Foxconn basata sul chipset 790 FX.

ACQUISIZIONI MILIONARIE

Dopo aver acquistato la società Havok, proprietaria dell'omonimo motore di simulazione fisica, Intel ha rilevato anche la meno conosciuta Neoptica, un'azienda specializzata nello sviluppo di soluzioni per la grafica interattiva. Un'altra mossa volta a migliorare le capacità di Larrabee, il processore destinato, nel 2009, a mettere il colosso dei processori in diretta concorrenza con ATI e NVIDIA nel campo delle GPU. Ma non è questa l'acquisizione più discussa del momento: AMD, infatti, ha espresso il desiderio di acquistare AGEIA e la sua tecnologia dedicata alla fisica. In realtà, la casa madre degli Athlon non è interessata alle PPU dell'azienda svizzera, quanto al suo SDK PhysX, che una volta adattato all'architettura dei Radeon potrebbe tramutarsi in uno strumento di sviluppo particolarmente efficace. A frenare AMD è il costo dell'operazione, stimato intorno ai 100 milioni di dollari.

STRUMENTI GRATUITI

Microsoft ha reso disponibile la versione 2008 del suo Visual Studio Express, l'ambiente di programmazione gratuito dedicato agli sviluppatori dilettanti. In questa versione, il linguaggio C++ è accompagnato da DarkGDK, un set di strumenti rivolti specificatamente alla creazione di videogiochi. Prodotto in collaborazione con la società britannica The Game Creators, madre dell'apprezzato DarkBasic, il DarkGDK è corredato da una vasta serie di tutorial, e può essere arricchito con strumenti quali DarkShader, DarkPhisycs e DarkAI. L'installazione dell'ambiente richiede l'ultima versione delle DirectX, e può essere avviata dal sito **www.microsoft.com/express/gamedevelopment/** subito dopo aver completato la registrazione. Al medesimo indirizzo, è disponibile anche la versione 2005

ATI RADEON HD 3850

- **Produttore:** AMD
- **Distributore:** vari
- **Internet:** www.amd.com
- **Prezzo:** € 150

Caratteristiche Tecniche
Stream Processor: 320
Bus: 256 bit
RAM: 256 MB GDDR3
Frequenza core: 670 MHz
Frequenza RAM: 1,66 GHz



La soluzione scelta per dissipare il calore è piccola, ma abbastanza efficiente: la scheda non è silenziosissima, ma è meglio della media.

È inutile girarci attorno: come abbiamo già sottolineato in passato, la serie HD 2X00 di AMD non era certo competitiva.

Se la HD 2900 XT poteva risultare abbastanza veloce, bisognava fare i conti con consumi elevati e con un livello di "inquinamento acustico" veramente esagerato. Le altre schede, le 2400 e le 2600, non erano capaci di offrire un granché ai giocatori, pur risultando soluzioni eccellenti per realizzare un Media Center senza compromessi.

AMD non si è scoraggiata, ma ha deciso di passare al contrattacco lanciando due nuovi modelli di GPU, entrambi economici e destinati alla fascia media del mercato, quella delle schede video che oscillano fra i 150 e i 250 euro. Se il campione inarrivabile rimane la 8800 GT, non vuol dire che non si possano prendere in considerazione altre alternative, soprattutto se si ha l'esigenza di risparmiare qualche euro.

Andando ad analizzare nel dettaglio le nuove schede di AMD, è evidente la loro diretta discendenza dal precedente progetto. Abbiamo quindi ben 320 stream processor sia per la HD 3850, sia per la HD 3870, così come 16 Texture Unit e altrettanti ROP. Di contro, è stato modificato il bus, che da 512 bit passa a soli 256, andando a diminuire drasticamente la banda passante (ma anche il costo di produzione). Il passaggio al processo produttivo a 55 nanometri ha però permesso agli ingegneri di diminuire in maniera sensibile i consumi e, di conseguenza, le dimensioni del sistema di raffreddamento.

L'esemplare più lento, la HD 3850, utilizza un dissipatore abbastanza piccolo, che occupa un solo slot, pur raggiungendo frequenze di lavoro piuttosto elevate (670 MHz per il core e 1,66 GHz per le memorie) e riuscendo nel difficile compito di risultare anche silenzioso.

Per quanto riguarda le prestazioni, dobbiamo ammettere di essere rimasti favorevolmente impressionati: non siamo troppo distanti dall'ottima 8800 GT, ma per 150 euro non si poteva certo pretendere chissà quale miracolo. Volendo, si può investire qualcosa in più sul modello a 512 MB, che dovrebbe costare attorno ai 185 euro, ma non crediamo che si riesca a ottenere un grande incremento di prestazioni. Se proprio si vuole qualcosa in più, consigliamo di puntare direttamente sul modello superiore, la HD 3870, caratterizzata da 512 MB di RAM e da frequenze di lavoro decisamente superiori, soprattutto per quanto concerne le memorie.

> "A nostro avviso, è la scheda più conveniente sul mercato"

La HD 3850 è, a nostro avviso, la scheda più conveniente sulla piazza: è economica, abbastanza veloce e supporta il CrossFire, anche in configurazione con tre o quattro schede. Consideriamo fin esagerate queste configurazioni, ma abbiamo appurato che usandone due (spendendo, quindi, circa 300 euro) si superano le prestazioni di una singola GeForce 8800 GTX.

Prima di concludere, segnaliamo la presenza della tecnologia UVD, clamorosa assente nella 2900. Potrete quindi godervi l'accelerazione hardware su tutti i nuovi formati ad alta definizione senza caricare di lavoro il processore centrale del PC.



Una scheda video economica, ma in grado di offrire buone prestazioni, sia con DirectX 10, sia con DirectX 9. L'accelerazione dei filmati HD è un plus non da poco, se la si vuole inserire in un Home Theater PC adatto anche al gioco. **8**

di Visual Studio Express, che in abbinamento a Windows XP e XNA permette la creazione di applicazioni DX 9 compatibili anche con la console Xbox 360.

SAMSUNG SOLIDI

Samsung ha mostrato alla stampa degli hard disk SSD privi di piatti rotanti, ma basati esclusivamente su memorie allo stato solido NAND. Il punto di forza dei nuovi arrivati non è la capienza, ridotta a soli 64 GB nel caso dei modelli da 2,5 pollici, ma la velocità di scrittura superiore ai 100 MB/S. In fase di lettura, i prodigiosi Samsung raggiungono quota 120 MB/s avvicinandosi alle prestazioni offerte dalle unità SCSI/SAS da 15.000 RPM, ma consumando solo 2 Watt. Samsung non ha rilasciato dichiarazioni riguardanti il tempo di accesso delle unità, che verranno prodotte sia in versione SATA che PATA, ma i pochi nanosecondi solitamente richiesti dalle memorie NAND in fase di recupero



dei dati lasciano ben sperare. I prezzi delle unità da 2,5 e 1,8 pollici dovrebbero diventare di dominio pubblico entro la prossima primavera.

ROUTER DA GIOCO

D-Link ha presentato il primo router WiFi 802.11n pensato specificatamente per accelerare la connessione dei videogiochi. L'Xtreme N Gaming Router abbina alla tecnologia a tre antenne MIMO un firmware in grado di elevare la priorità dei pacchetti UDP utilizzati da MMORPG e FPS, preservando il ping delle partite anche quando sono in corso grandi trasferimenti di dati via HTTP o FTP. La periferica include anche un piccolo display OLED, che fornisce informazioni in tempo reale sulle connessioni wireless ed ethernet gigabit attive, nonché un software comprensivo di profili dedicati ai giochi più

SAPPHIRE HD 3870

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Stream Processor: 320
Bus: 256 bit
RAM: 256 MB GDDR3
Frequenza core: 760 MHz
Frequenza RAM: 2,250 MHz

Il voluminoso dissipatore di calore è molto efficiente anche a bassi regimi di rotazione della ventola.

LA nuova serie di GPU AMD include, oltre al chip HD 3850, anche il fratello maggiore, HD 3870. Sebbene esteriormente le due VGA sembrino completamente differenti (la più potente utilizza un dissipatore a doppio slot, contro quello decisamente più sottile montato sul modello 3850), tecnologicamente parlando sono identiche.

La HD 3870 condivide con la sorella minore i 320 Stream Processor, il bus a 256 bit, il processo costruttivo a 55 nanometri e i 666 milioni di transistor. Cambiano il quantitativo e la tipologia di memoria: si passa dai 256 MB DDR 3 della 3850 ai 512 MB GDDR4 del modello più veloce. Quest'ultimo, inoltre, è caratterizzato da frequenze più spinte, che giustificano la scelta di utilizzare un sistema di raffreddamento molto più efficiente: il core viaggia a 775 MHz, mentre le RAM arrivano a ben 2.250 MHz.

Questi aumenti di frequenza sono sufficienti per rendere la scheda decisamente più competitiva, tanto da arrivare a infastidire anche la blasonata GeForce 8800 GT. Sia chiaro, quest'ultima è più veloce nella maggior parte delle situazioni, ma bisogna ammettere che la differenza è spesso molto risicata (certo, in titoli come *Crysis*, la soluzione NVIDIA sembra decisamente più efficiente).

> "La nuova serie di Radeon è caratterizzata da un'interfaccia PCI-Express 2.0"

Interessante il fatto che la 3870 si comporti molto bene anche sfruttando le DirectX 10, permettendo di giocare con le nuove librerie senza dover necessariamente puntare sui modelli più costosi di VGA. Sottolineiamo, infine, che la nuova serie di Radeon è caratterizzata da un'interfaccia PCI-Express 2.0; è compatibile anche con schede madri PCI-E 1.0, ma ovviamente dà il meglio solo sulle motherboard più recenti. Ci teniamo a sottolineare che la differenza in termini di prestazioni fra la connessione PCI-E e PCI-E 2.0 è nulla. I vantaggi della nuova interfaccia sono però evidenti quando si sfruttano due o più GPU in parallelo. In tali situazioni, la maggior banda passante inizia a diventare non solo utile, ma quasi fondamentale per sfruttare al meglio le schede video.

Il modello proposto da Sapphire è caratterizzato da un corredo software non strepitoso, ma neppure disprezzabile. Oltre ai soliti adattatori e cavetti (compreso lo spinotto che converte i segnali da DVI a HDMI), si trova PowerDVD 7, ottimo programma, ma che in questa versione non supporta i filmati in Blu-ray e HD-DVD.

Per concludere, la proposta di Sapphire è soddisfacente: non siamo ai livelli della feroce concorrenza di NVIDIA, ma la 3870 si avvicina molto alla GeForce 8800 GT, pur costando decisamente di meno. I giocatori, finalmente, hanno vari prodotti fra cui scegliere, senza doversi rovinare per divertirsi a velocità accettabili con i titoli più recenti.



Una scheda veloce, vicina sia alla Radeon HD 2900 XT, sia alla GeForce 8800 GT, pur costando decisamente meno. Supporta anche l'accelerazione video e, grazie al voluminoso dissipatore, è più silenziosa della media.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

diffusi. La sicurezza è affidata agli standard WPA e WPA-2, e non mancano funzioni quali NAT e firewall hardware.

ANCORA DDR2

Mentre l'attenzione dei produttori di RAM sembra concentrarsi sulle DDR3 e sul raggiungimento di frequenze ormai prossime ai 2 GHz, l'americana Geil ha annunciato la disponibilità della serie Black Dragon Evo, DDR2 rivolte agli overclocker. A raffreddare



le DIMM è un dissipatore munito di lamelle in rame che assicura la possibilità di raggiungere i 1.066 MHz di frequenza con latenze pari 5-5-5-15. Disponibili in tagli da 2, 4 o addirittura 8 GB (4 moduli da 2 GB), le capienti Geil dovrebbero raggiungere i negozi italiani entro la fine del mese.

CAPIENZA INATTESA

L'organizzazione addetta alla ratifica gli standard DVD e HD-DVD ha deciso di ufficializzare la tecnologia a triplo strato recentemente proposta da Toshiba. Grazie a essa, i supporti del formato avversario del Blu-ray potranno contenere 51 GB di dati. Gli ingegneri dell'azienda giapponese puntavano inizialmente a raggiungere i 45 GB, ma si sono spinti oltre riuscendo a spremere 2 GB in più da ogni strato, in modo da superare la capienza dei supporti ottici promossi da Sony. Il DVD forum non ha però chiarito se i lettori HD-DVD attuali potranno leggere il terzo strato semplicemente aggiornando il loro firmware, o se sarà necessario un upgrade hardware più sostanzioso. Gli sforzi di Toshiba non si fermano, comunque, nell'ambito della capienza: l'azienda è al lavoro su uno standard che permetta di inserire i contenuti HD e quelli dei classici DVD in un unico supporto, eliminando così la necessità di pubblicare edizioni separate degli stessi film.

ANDROIDE PORTATILE

Si chiama Android la piattaforma per smartphone gratuita sviluppata da

LOGITECH HARMONY 1000

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.it
- **Prezzo:** € 399

I telecomandi non sono proprio il pane quotidiano di GMC, ma l'ultimo modello di Loghitech Harmony ci ha incuriosito.

Consci del fatto che almeno una fetta dei nostri lettori utilizza il computer anche per godersi film e musica, e che magari tale PC è inserito all'interno di un sistema più complesso, con TV, ricevitore satellitare e sinto-amplificatore, abbiamo deciso di dedicargli un po' di spazio. Per chi non lo sapesse, la serie Harmony ha causato un vero e proprio terremoto nel mondo dei telecomandi universali: da un momento all'altro, i week-end trascorsi a configurarli sono diventati un ricordo del passato, grazie al versatile software di Loghitech. In pratica, è sufficiente collegarsi al sito, indicare quali dispositivi si possiedono e dire come sono collegati l'uno con l'altro. In non più di mezzora (ma solo se avete veramente parecchi elementi da controllare via telecomando), sarete operativi.

Il modello 1000 è, fra gli Harmony, quello che assomiglia meno a un dispositivo di controllo, tanto che inizialmente è facile scambiarlo per un lettore portatile di filmati. In realtà, il suo splendido schermo altro non è che un touch screen tramite cui accedere a tutte le attività impostate. Forse è meno comodo rispetto ai "remote" standard, dal momento che si

> "È migliore di prodotti blasonati che costano più del doppio"

è costretti a guardare lo schermo per ogni operazione, ma bisogna riconoscere che sono presenti una serie di tasti che svolgono le funzioni fondamentali (cambiare canale, alzare/abbassare il volume e navigare fra i menu del Media Center).

Interessante il fatto che non vengano usati gli infrarossi per inviare i segnali, ma dei comandi RF. Ciò estende notevolmente la portata; soprattutto, non obbliga a puntare il telecomando verso il dispositivo, che può addirittura trovarsi in un'altra stanza, o chiuso dentro un armadio. La compatibilità con i ricevitori a infrarossi è comunque garantita da un ripetitore, che verrà nascosto vicino agli apparecchi e che provvederà a convertire i segnali RF. Volendo, è possibile acquistare più di questi ripetitori e controllare con un solo telecomando tutte le apparecchiature della casa.

L'Harmony 1000 è un prodotto apparentemente caro, ma andando a guardare i prezzi di periferiche simili, ci si rende conto che permette di risparmiare qualcosa e, a nostro avviso, è migliore di prodotti blasonati che costano più del doppio e non vantano un'interfaccia tanto semplice. Se proprio vorrete dilettarvi a modificare parametri astrusi, quali la ripetizione dei tasti, la pausa fra un comando e l'altro durante le sequenze e via dicendo, sappiate che sarete liberi di agire su di essi, a patto di impegnarvi leggermente di più.



Un prodotto eccellente, che ben si presta alla gestione di complessi salotti tecnologici. Naturalmente, risulta inutile per controllare il solo PC, ma se avete una catena di elettrodomestici da "controllare", è l'ideale.

9

Google. Composta da un sistema operativo simile a linux, molti strumenti di aiuto agli sviluppatori e una licenza open source, Android punta a stravolgere un settore in cui Symbian e Microsoft la fanno da padroni, riducendo il costo dei cellulari e producendo un'interfaccia utente standardizzata. Nella sua veste attuale, il sistema operativo include un browser, l'indispensabile software di gestione dell'agenda e delle chiamate e un completo supporto OpenGL (già sfruttato per creare una versione portatile del primo *Quake*). L'SDK gratuito e un concorso che distribuirà 10 milioni di dollari ai migliori sviluppatori indipendenti fanno pensare che, a breve, Android potrà godere di un parco applicativo estremamente eterogeneo. La piattaforma è supportata dalla Open Handset Alliance, un gruppo di 34 società tra cui spiccano Motorola, T-Mobile e Qualcomm.

PRESSIONE MULTIPLA

Mentre tutti i produttori di tastiere per videogiochi concentrano la propria attenzione su programmabilità e tasti macro, l'americana SteelSeries fa un passo indietro e si concentra sulla meccanica pura. I tasti della 7G utilizzano microinterruttori capaci di resistere per anni ai maltrattamenti delle partite, hanno una corsa ridotta del 50% rispetto alle tastiere comuni e godono di una memoria buffer interna capace di memorizzare 10 pressioni contemporanee. La tastiera è munita anche di un ampio poggia polso sganciabile, ingresso e uscita audio per cuffie e microfono, e un layout che elimina i tasti Windows rimpiazzandoli con altri più sfruttabili all'interno dei giochi.

UN CASE CONTROLLORE

CoolerMaster ha annunciato la disponibilità immediata del Cosmos ESA, un case compatibile con il

Analisi delle prestazioni



LE nuove schede 3D arrivate da AMD sono una piacevole ventata di novità, che scuote il mercato delle VGA dal torpore che lo caratterizzava da qualche tempo.

La NVIDIA 8800 GT rimane la regina incontrastata della fascia media, ma le nuove Radeon non vanno considerate delle scelte di serie B. Semplicemente rappresentano delle alternative meno costose e ugualmente valide. Il modello più economico, la HD 3850, per 150 euro offre prestazioni impensabili sino a poco tempo fa. Se siete fortunati, potrete anche tentare dei discreti overclock e avvicinarla ulteriormente alla sorella maggiore, la 3870. Quest'ultima, in ogni caso, vale interamente il proprio prezzo: per quanto possiate spremere le frequenze di lavoro del core della 3850, non riuscirete a raggiungere risultati accettabili con le RAM del tipo DDR 3 e incapaci di raggiungere i 2 GHz, figuriamoci di superarli.

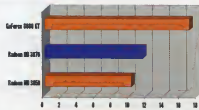
L'aspetto più interessante di queste VGA di fascia media è che non solo si rivelano molto veloci in DirectX 9, ma sono in grado di reggere senza fatica anche i nuovi pesanti motori DirectX 10. Consigliamo, però, di puntare sulla HD 3850 solamente se siete in ristrettezze economiche: i quasi 50 euro in più necessari per acquistare la HD 3870 saranno ben investiti, soprattutto se avete intenzione di giocare a risoluzioni superiori ai 1280x1024, dove i 512 MB di RAM e la maggior velocità delle memorie si fanno sentire.

In ogni caso, se non avete problemi di denaro, la NVIDIA 8800 GT è la migliore del lotto, pur se ultimamente non sembra molto facile da trovare in negozio. Vedremo come si comporterà la 8800 GT da 256 MB, che dovrebbe essere disponibile a breve.

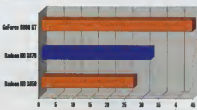
Merita un discorso a parte la gestione dei filmati. Tutte le schede analizzate in questa sede supportano l'accelerazione di filmati in H.264 e in VC-1; almeno sulla carta, tutte ottengono un punteggio perfetto (100) con il benchmark HQV HD-DVD. Effettivamente, una volta installate funzionano molto bene e non producono artefatti degni di nota, per quanto abbiamo avuto l'impressione che le Radeon offrissero colori più vivi e vibranti. Si tratta, però, di un giudizio soggettivo e probabilmente dettato anche dalla particolare combinazione di codec e hardware da noi impiegata. Segnaliamo, comunque, qualche grattacapo con i driver delle schede AMD, che in certi casi ci hanno fatto penare per attivare correttamente l'accelerazione hardware – un problema che rimane dai tempi dell'uscita delle HD 2400/2600.



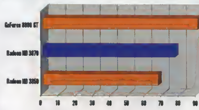
CRYSIS



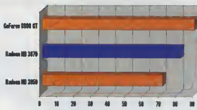
LOST PLANET



PREY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test, abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel Q6750 con 2 GB di RAM. I test sono stati effettuati alla risoluzione di 1280x1024 con AA 4x, AF 16x e tutti i dettagli impostati al massimo livello. I valori di *Lost Planet* si riferiscono al test DX 9, quelli di *Crysis* al test DX 10.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

nuovo standard omonimo proposto da NVIDIA. Il case, oltre a una costruzione in alluminio e a un design che non richiede l'utilizzo di cacciaviti, integra la circuiteria necessaria a verificare la temperatura di CPU, GPU, chipset e PSU, a regolare 4 ventole e a interfacciarsi con un pannello di controllo software, da cui l'utente può avere una panoramica completa del sistema. Lo standard ESA, il cui obiettivo è offrire a overclocker e giocatori la possibilità di gestire rumorosità e prestazioni del sistema da una singola finestra, dovrebbe essere abbracciato nei prossimi mesi anche da altri produttori di case e PC completi, tra cui Zalman, ThermalTake, Dell e AlienWare.

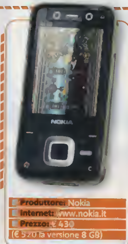


TV PERSONALIZZATA

Il settore degli Home Theater PC e dei media extender è in pieno fermento, e non c'è produttore che non sia intento a sviluppare la sua soluzione utile a organizzare i contenuti video HD. Il TV+ di Archos prende una strada alternativa, svolgendo il ruolo di hub di sintonizzatori digitali terrestri e satellitari. L'unità permette di gestire le varie sorgenti da una singola console e, sfruttando una guida TV online, consente di registrare i contenuti video sull'hard disk interno, disponibile nei tagli da 80 o 250 GB. La connessione alla Grande Rete può avvenire tramite ethernet o Wi-Fi, ma l'elenco completo delle porte comprende Component, S-Video, Composito, HDMI e USB. Quest'ultima permette all'unità di interfacciarsi con chiavette USB e altri dispositivi pieni di dati audio e video, tra cui le fotocamere digitali.



NOKIA N81



- Produttore: Nokia
- Internet: www.nokia.it
- Prezzo: € 430 (€ 520 la versione 8 GB)

HA esordito ufficialmente sul mercato italiano l'attesissimo N81 di Nokia. È da un po' che lo teniamo d'occhio, vista la "pesante" eredità che ne accompagna l'uscita (viene considerato, non a torto, il successore ideale del vecchio N-Gage), e ora siamo in grado di fornirvene una recensione completa.

CELLULARE CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

L'N81 viene proposto in due differenti versioni: una "base", più economica, caratterizzata da una memoria interna di soli 64 MB, ma dotata anche di uno slot di espansione microSD e una card da 2 GB (già contenuta nella confezione); e una versione più ricca, priva di alloggiamento per la memoria esterna, ma caratterizzata dall'enorme disponibilità interna di ben 8 GB!

In merito alla presunta eredità dell'N-Gage, bisogna osservare che il Nokia N81 è, in realtà, un dispositivo assai più completo e versatile. È un vero telefono, non un bizzarro e ingombrante ibrido: un cellulare che ben si presta anche a un uso più normale e non necessariamente legato alla sua vocazione ludica.

Per quanto ci riguarda, comunque, l'N81 è un'ottima macchina da gioco. Dispone di un set di pulsanti espressamente dedicati al gioco (oltre all'eccellente tasto di navigazione Navi Wheel) e, a differenza dell'N-Gage (il cui difetto più grave era l'improponibile schermo verticale, vera aberrazione agli occhi dei giocatori più intransigenti), permette la visualizzazione dei giochi in modalità "landscape", ossia in orizzontale.

Ottimi anche l'ampio (quasi due pollici e mezzo) e nitido display da 16 milioni di colori e la compatibilità del dispositivo con il portale "Ovi" di cui vi abbiamo già trattato sui numeri scorsi e con il canale N-Gage, grazie cui è possibile scaricare direttamente sul telefono tutti i giochi in catalogo (attualmente quasi una ventina). Il telefono ha comunque preistallati in memoria il divertente *Space Impact* e i demo di *Asphalt* e *FIFA 07*.

Un cellulare che, per il momento, è quanto di meglio offra il mercato per il gaming. Restiamo in attesa della risposta di Sony Ericsson. 8½

- Ergonomia notevole
- Display "orientabile" in orizzontale
- Solo 64 MB nella versione "base"
- Niente ottica Zeiss per la fotocamera

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

SIMCITY SOCIETIES



È il quinto capitolo di una delle saghe gestionali più celebri al mondo, ma *SimCity Societies* non è un semplice "sequel" dei suoi predecessori. È un gioco che, benché mantenga gran parte delle meccaniche della serie (tra cui la costruzione e la gestione dei vari tipi di edifici della città), approfondisce le tematiche sociali, culturali e psicologiche: l'obiettivo non è più quello di realizzare una città efficiente, ricca o densamente popolata. Ora, i "sindaci virtuali" sono tenuti a realizzare città in cui i cittadini siano felici di vivere, in cui possano coltivare i propri interessi culturali, artistici e sportivi. È interessante come lo stile architettonico degli edifici rifletta quello del giocatore. Così, per esempio, un giocatore che imponga un modello autoritario vedrà una città dei toni grigi, austeri, mentre uno tollerante e libertario vedrà fiorire una metropoli multicolore dalle tinte sgargianti. Il sistema di controllo è semplice e il motore grafico è incredibilmente dettagliato. Ma, naturalmente, deve piacere il genere.

- Produttore: EA Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.eamobile.com

Incredibilmente completo e con un'interfaccia semplice e intuitiva, è ben riproposto sul piccolo display di un telefonino. 8

Provato

RISE OF THE LOST EMPIRES



Soffermandosi a guardare nel passato più recente, non si può non rimanere sbalorditi dall'incredibile evoluzione tecnologica subita dai giochi per telefonino: da semplici passatempi rudimentali, rozzamente designati, ora l'offerta di titoli abbraccia anche generi che, fino a poco tempo fa, sarebbero risultati impensabili. Chi avrebbe mai detto, per esempio, che sul minuscolo display di un cellulare si sarebbe potuto giocare egregiamente a un RTS fantasy sulla falsariga del vecchio *Warcraft* di casa Blizzard? Eppure, gli sviluppatori di Gameloft sono riusciti a realizzare questo piccolo miracolo. In una midlet di poco meno di 400 KB, hanno concentrato un motore grafico incredibilmente dettagliato, un metodo di controllo semplice e intuitivo, un buon sistema d'Intelligenza Artificiale e un sistema di gioco decisamente raffinato. La trama convincente e l'accattivante intreccio narrativo completano il "quadro" di uno dei prodotti più innovativi dell'ultimo periodo!

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Un vero RTS fantasy racchiuso in una midlet di appena 400 KB. Da provare assolutamente! 8½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio.

UN MONDIALE PICCOLO PICCOLO

All'interno dell'edizione 2007 dei World Cyber Games, le "olimpiadi" dei videogiochi svoltesi a Seattle, si è tenuto per la prima volta un altro torneo internazionale assolutamente impensabile: il WCG 2007 Samsung Mobile Challenge, ossia – a tutti gli effetti – il primo campionato internazionale professionistico di Mobile Gaming. Samsung (principale sponsor dei WCG) ha deciso di esordire con una specialità parallela giocata esclusivamente su telefonino: *Rayman Kart* di Gameloft, sui cui fantasiosi circuiti si è svolta la "cinque giorni" di Seattle. Campionato "vero", con tanto di gare di pre-qualificazione nazionali (dal 14 al 16 settembre scorsi), il Samsung Mobile Challenge è stato interamente disputato con due telefoni ufficiali di gara (entrambi Samsung, naturalmente): l'SGH-L760 (distribuito anche in Italia, ne faremo presto una recensione completa) e l'SGH-a717 (disponibile solo per il mercato statunitense). Con un montepremi forse non paragonabile a quello della manifestazione principale (solo 6.000 dollari, circa 4.000 euro, da spartirsi tra i primi tre classificati), il Samsung Mobile Challenge rappresenta, però, il primo esempio di una manifestazione di Mobile ProGaming che lascia ben sperare per il futuro. Per dovere di cronaca, dobbiamo dire che i dollari del primo premio sono rimasti in America: il vincitore è stato il ventiduenne statunitense Milo Philips Brown. Da segnalare anche l'ottima prestazione di una rappresentante dei gentil sesso: Elisabeth Gonzalez classificatasi terza.





Il Sistema base dice addio alle DX 9, grazie all'arrivo della nuova serie 3000 dei Radeon HD. Allo stesso tempo, la GeForce 8800 conquista un posto nel Sistema medio, rendendo improvvisamente GTX e Ultra ingiustificatamente costose.

Il Sistema GIUSTO

SUCCESSI E INSUCCESSI

I Phenom di AMD hanno finalmente debuttato, accompagnati da un nuovo chipset specificatamente rivolto al CrossFire. Purtroppo, le prestazioni dei nuovi AMD non sono in grado di impensierire Intel, che a parità di MHz vede i suoi Core 2 vincere nei benchmark dedicati ai videogiochi. Tale vantaggio è destinato ad aumentare con il diffondersi dei Penryn, ma il futuro dei Phenom rimane legato più all'uscita di futuri modelli muniti di un miglior rapporto prezzo/prestazioni, che alla conquista della vetta estrema nei grafici. Non tutti gli sforzi attuali di AMD sono comunque stati vani: il Radeon 3850 offre shader di quarta generazione e una velocità di rilievo, qualità che lo rendono il rimpiazzo ideale delle apprezzate X1950. Grazie a esso e alle nuove GeForce 8800 GT le nostre due configurazioni più economiche vedono la loro potenza 3D salire considerevolmente, pur mantenendo invariato il costo complessivo.

▼ PROCESSORE

SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX6850 € 930
Socket 775 – 3 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6850 € 260
Socket 775 – 3 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Core 2 Duo E6750 € 180
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I Core 2 macinano dati a velocità da record, superando le controparti di AMD anche in presenza di un numero inferiore di MHz. Tutti i modelli scelti eseguono senza incertezze i motori 3D più impegnativi e possono essere abbinati sia a memorie DDR2, sia a DDR3. Il peso dei quattro core del sistema ideale inizia finalmente a farsi sentire in giochi quali *Unreal Tournament 3* e *World in Conflict*.

▼ SCHEDA VIDEO

SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GT € 260
600 MHz – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 112 stream processor – 2 DVI

SISTEMA BASE: Radeon HD 3850 512 MB MB €150
670 MHz core – 512 MB GDDR3 1.650 MHz – bus 256 bit – 320 Stream Processor – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano gli stream processor delle GPU NVIDIA per eseguire gli effetti di rendering più sofisticati. La Radeon del Sistema base non è da meno e, pur macinando gli shader di quarta generazione con efficienza simile alle avversarie, soffre leggermente di più alle alte risoluzioni. Tutte le schede sono di classe DirectX 10 e munite di memorie GDDR3.

▼ SCHEDA MADRE

SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 270
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 130
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethernet

SISTEMA BASE: MSI P35 Neo2-FR € 100
Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Le piattaforme scelte integrano il socket 775 e sono in grado di accogliere i processori Intel con bus a 1.333 MHz. La Asus del Sistema ideale non è più la leader quanto a velocità pura, ma rimane la miglior scheda madre per chi desideri dare vita a una configurazione SLI. La versatile P5KC si distingue dalla concorrenza riuscendo ad accogliere sia le veloci DDR3, sia le DDR2.

▼ MEMORIA RAM

SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo

SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 180
2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico

SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 60
2 DIMM da 1 GB – Latenze [illegible] a [illegible] MHz – [illegible] – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster 245B € 500**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI e VGA – 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: LG L226WTQ-WF € 320**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 2 ms

I tre monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione. La protezione HDCP è supportata in tutti i modelli tramite la porta DVI. I pannelli utilizzati sono di tipo TN, quindi poco adatti alle operazioni di fotoritocco più precise, ma assolutamente adeguati a chi utilizza il PC per giocare.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 300**
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 135**
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: OCZ StealthXStream 600 € 90**
600 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 5 molex – 3 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 350**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 140**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 80**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.820 (limite 5.600)	€ 1.688 (limite 2.200)	€ 940 (limite 1.200)

LA FORZA DEL SILENZIO

L'avvio di *Crysis* scatena la ventola della VGA, producendo un sostanzioso aumento della rumorosità? Ecco tre dissipatori che fanno del silenzio il proprio punto di forza.

Thermalright HR-03 Plus
€ 47

Una ragnatela di 6 pompe di calore che avvolge, nelle sue varie forme, tutte le GeForce 8800 e ne distribuisce il calore su 360 grammi di alluminio. Il voluminoso Thermalright diminuisce la temperatura di esercizio della GPU di oltre 30 gradi, rispetto al dissipatore standard.
www.thermalright.com

ThermalTake DuOrb
€ 37

Una coppia di ventole luminose circondata da una corona di lamelle in rame, tenute insieme da due pompe di calore simmetriche. Un dissipatore voluminoso e silenzioso, compatibile con gran parte delle VGA ATI e NVIDIA prodotte negli ultimi anni.
www.thermaltake.com

ZeroTherm GX710
€ 29

Una ventola munita di pale che riducono al minimo la turbolenza dell'aria e un leggero scheletro di rame accompagnato da 8 dissipatori per le RAM. Una soluzione economica e silenziosa, perfetta per GeForce 6000/7000 e tutta la famiglia Radeon X1000.
www.zerotherm.net

schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cemusco S/N (MI)**

MANNA DAL CIELO

Lo indicano le vostre mail, ma è bena sottolinearlo: questo è il momento giusto per effettuare un aggiornamento. Liberatevi degli Athlon XP, regalate i Pentium 3 ai nonni e munitevi dei giusti shader e dual core. Gli scaffali dei negozi sono colmi di leccornie a base di rendering dinamico e missili, prelibatezze che andrebbero condivise con gli amici e osservate dalle lenti di una tuta ipertecnologica. Se incapperete in un componente hardware recalcitrante, supereremo assieme il problema, prima di lanciarci in una partita co-op densa di soddisfazioni.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

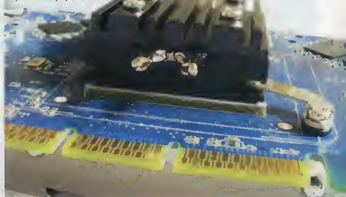
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

TROPPI TERA

Ho aggiornato il mio sistema installando due nuovi hard disk, un Westem Digital Raptor da 150 GB e un Hitachi da 1 TeraByte. Le due nuove unità hanno affiancato due Hitachi (uno SATA, uno IDE) da 250 GB che, però, non sembrano gradire i nuovi arrivati. In pratica, gli hard disk paiono attivarsi alternativamente, rallentando l'accesso ai dati (il PC si blocca per 2-3 secondi) o addirittura facendo riavviare il sistema. È perfino possibile udire il motore dei dischi che si avvia e si ferma a intervalli non regolari.

Slainchild

Probabilmente, il tuo alimentatore non riesce a reggere il carico dei nuovi hard disk. Considerando che, in media, le unità da te elencate consumano singolarmente 20 Watt, la soluzione potrebbe semplicemente risiedere in una migliore distribuzione dei connettori molex e SATA. Devi considerare che ogni linea di alimentazione da 5V è in grado di sorreggere al massimo due unità, contrariamente alle linee da 12V. Se il problema dovesse persistere, puoi provare a utilizzare l'utility Feature tool disponibile all'indirizzo **www.hitachigst.com/hdd/support/download.htm**. Sviluppato direttamente da Hitachi, questo piccolo programma, disponibile in una versione DOS bootabile da floppy e in una per Windows XP (incompatibile con Vista) permette di regolare manualmente la modalità di risparmio energetico di tutti i deskstar, aumentandola notevolmente rispetto ai valori standard. Scegliendo l'opzione **low rpm**, e impostando al minimo la velocità di rotazione, ridurrai il consumo delle due unità da 250 GB a B Watt, assicurando una maggiore alimentazione ai nuovi arrivati. Per permettere all'utility di funzionare correttamente, però, dovrai disattivare la modalità AHCI dei dischi, e attivare l'emulazione IDE del controller SATA.



Sostituire il dissipatore della scheda grafica è un'operazione piuttosto semplice, se si sceglie un modello compatibile con la propria VGA.

VGA BOLLENTE

Tramite il pannello di controllo NVIDIA ho notato che la mia GeForce 6600 raggiunge, durante l'esecuzione dei giochi, i 100 gradi di temperatura. Ciò spiega le linee colorate che tagliavano la visuale delle mie partite. Aprendo il case, ho scoperto che la ventola della scheda non gira più. Sostituirla sarà un'operazione difficile?

Edoardo

Il Coolviva G1 di CoolerMaster, un poco ingombrante dissipatore dal prezzo di circa 14 euro, riuscirà a raffreddare egregiamente i bollori della tua Palit. Per effettuare la sostituzione, non dovrai fare altro che svitare la vecchia ventola, ripulire la GPU utilizzando dell'alcool, spalmare in modo uniforme sul processore grafico la pasta termica in dotazione e fissare i dissipatori adesivi sui moduli RAM. L'ancoraggio del CoolViva richiederà solo l'inserimento di quattro viti e il collegamento dell'alimentazione ai due pin della scheda o a uno dei connettori della motherboard per ventole ausiliarie. Per evitare che il problema si riproponga, non dovrai fare altro che spruzzare saltuariamente dell'aria compressa sulla ventola, in modo da liberarla dalla polvere, o agire manualmente con una pinzetta. Ricordati, nel caso tu preferisca sfruttare le apposite bombolette in commercio, di tenere ferma la ventola durante l'operazione, in modo che non venga sospinta a una elevata velocità di rotazione: questa cattiva abitudine rende il dissipatore più rumoroso con il passare del tempo, e può anche rovinare la ventola.

VAPORE VIRALE

L'esecuzione di *Call of Duty 4* è andata a buon fine solo una volta. Gli avvii successivi, avvenuti tramite Steam, vengono bloccati dall'antivirus, che rileva presenza di un file sospetto chiamato **i3wsp.exe**. Il file è già stato posto in quarantena, ma non può essere automaticamente eliminato perché "sconosciuto". Ho inviato il file al produttore dell'antivirus, seguendo il

Potenza e pazienza

L'uscita di *Crysis* e *Gears of War*, invece di consolidare la promozione delle DirectX 10 e di Vista, sembra aver ottenuto l'effetto opposto. Le notizie riguardanti la possibilità di attivare, nel motore di Crytek, alcuni effetti DX 10 anche sotto XP semplicemente agendo sui file di configurazione hanno infiammato i forum della Grande Rete. Ad alimentare la discussione è stato anche il bel *Gears of War*, che nella sua versione DX 10 mostra delle immagini praticamente indistinguibili dalla controparte DX 9, pur offrendo un calo del framerate decisamente vistoso. In realtà, tali risultati inattesi non sono frutto di malafede da parte degli sviluppatori, quanto di uno sviluppo che ha preso in considerazione le nuove API di Microsoft quando le fondamenta dei motori erano già state ben sviluppate. Osservando con attenzione, poi, si scopre che in *GoW* l'AntiAliasing 4x non è replicabile in modalità DX 9, come non lo sono alcuni raffinati effetti di post processing visibili in *Crysis*. L'utilità di tali esigui miglioramenti andrebbe comunque ben soppesata dai possessori di VGA di fascia media: l'esecuzione del gioco DX 9 abbina una qualità visiva eccezionale a una fluidità decisamente maggiore. Forse, l'adozione integrale delle DX10 può essere rimandata di qualche mese.



suggerimento del programma, ma non ho ricevuto soluzioni o aggiornamenti.

Nomad

Il file in questione è l'eseguibile principale del gioco, che viene erroneamente riconosciuto come pericoloso solo dall'antivirus NOD32 di ESET. Per avviare nuovamente *CoD 4*, non devi fare altro che aprire la sezione AMON dell'antivirus e, nella finestra **Impostazioni > Eccezioni**, indicare l'intera cartella di Steam. Il file uscirà dalla quarantena e potrà essere utilizzato dall'utility di Valve per avviare il gioco. Distogliere l'attenzione dell'antivirus dalle cartella dei giochi offre anche il vantaggio collaterale di ridurre i tempi di caricamento dei livelli, che non vengono sottoposti ad analisi in fase di lettura dell'hard disk. In futuro, per evitare infezioni reali, dovrai solo effettuare una scansione preventiva dei Mod dedicati all'ultimo titolo di Infinity Ward.



Il secondo e il quarto episodio della serie *COD* sono oggetto di due mail, i problemi sono provocati da Vista e da un antivirus troppo efficiente.

OVERCLOCK NEGATO

Possiedo un PC munito di Radeon X1950 Pro, Sempron 3000+ a 1,6 GHz, scheda madre Asus M2V-TVM e 1,5 GB di RAM, che offre prestazioni molto basse nei giochi nonostante la discreta scheda video. Che la colpa sia del processore?

Jaab

Se tu fossi in possesso di una scheda madre diversa, ti consiglierei di elevare il valore VCore della CPU di uno o due decimi di Volt e di variare la frequenza del generatore di clock chiamato HTT, in modo da ottenere una delle tante CPU overclockate che gli appassionati spingono in prossimità dei 3 GHz. Ma la M2V non offre, nel suo BIOS, nessuna opzione utile a tale scopo. Non posso che dirti, quindi, di aggiornare il BIOS alla versione 0802, capace di accogliere tutti gli Athlon X2 (a eccezione del 6400+) e di procedere con la sostituzione del processore. Già con un 5400+ riusciresti a sfruttare bene il tuo Radeon, elevando il framerate di *Medieval Total War* ben sopra i valori da te riportati nella mail.

NEMICI MUTI

Ho installato il gioco *F.E.A.R.* allegato a GMC, ma dopo pochi secondi di gioco l'azione si ammutolisce, lasciandomi in un totale silenzio intercalato da pochi, disturbati, colpi d'arma da fuoco. Utilizzo, come scheda audio, una vecchia Yamaha WaveForce WF192, che sia questo il problema?

Fabio

La Yamaha in questione non gode di driver aggiornati da molto tempo, ma quelli automaticamente utilizzati da Windows XP dovrebbero offrire ancora una buona compatibilità con i giochi attuali, soprattutto se avrai l'accortezza di disabilitare del tutto l'accelerazione audio nell'utility DXDiag. Il ben noto problema sonoro di *F.E.A.R.* è legato alla presenza di pacchetti CODEC che impediscono al motore di riprodurre i file WMA contenenti dialoghi ed esplosioni. La soluzione consiste nell'eseguire il file **WMFADist.exe** presente nella cartella e nel CD d'installazione del gioco. Se il mutismo delle tue battaglie persiste, dovrai andare nella sezione audio del Pannello di controllo, aprire la finestra **Hardware\Proprietà\Audio codec**, selezionare il componente **Windows Media audio** dall'elenco, premere nuovamente **Proprietà** e cambiarne la priorità su **1**. Al riavvio successivo,



Solo per esperti Segreti nanotecnologici

Eseguire *Crysis* al massimo del dettaglio e alle più alte risoluzioni è un'operazione che non richiede solo hardware di estrema potenza, ma anche la presenza di Windows Vista e delle sue DirectX 10. I menu interni del gioco, infatti, impediscono agli utilizzatori di Windows XP di selezionare le opzioni di rendering massime, riducendo soprattutto il realismo di vegetazione e illuminazione, oltre ad alcuni dettagli relativi ai riflessi dell'acqua. In realtà, tale limite è stato introdotto forzatamente dai programmatori del motore di gioco, che può eseguire quasi tutti gli effetti della modalità DX 10 anche in presenza di shader di terza generazione. Dopo aver creato una copia di sicurezza di tutti i file presenti nella cartella **Crysis\game\config\cvargroups** è possibile attivare le opzioni massime con un semplice stratagemma: aprendo tutti i file .cfg (a eccezione di quello chiamato sys_spec_full), copiando le 5 righe lightseffects, ragdollmintime, ragdollunseentime, ragdolldistance e battledust e incollandole alla fine di tutto il testo, dopo la sezione [3]. Al riavvio successivo, *Crysis* verrà tratto in inganno dal nostro operato, utilizzando i dettagli massimi sebbene il menu interno indichi le impostazioni medio-alte. Il repentino calo del framerate che l'attivazione del redering più sofisticato produce non è, però, visivamente giustificabile: solo alcuni degli effetti possono effettivamente essere apprezzati durante una partita. Per ottenere il perfetto bilanciamento tra qualità visiva e prestazioni, la soluzione migliore consiste nell'impostare tutte le voci del menu opzioni nella modalità medio-alta, e poi inserire nella console i comandi **r_UsePom 1, r_sunshafts 1, e_water_ocean_fft 1, q_renderer 3** e **r_colorgrading 1**. Se la migliorata illuminazione degli oggetti vicini al nostro punto di vista, le foglie mosse dal vento e la trasparenza dell'acqua non avranno affossato la fluidità, le modifiche potranno essere rese permanenti inserendo gli stessi comandi in un file chiamato **System.cfg**, creato tramite Blocco note nella directory principale del gioco, ricordando di inserire il segno = tra variabile e valore (**r_UsePom 1** diventerà, quindi, **r_UsePom=1**). Tale soluzione risulterà utile anche a chi è munito di Vista e di VGA dotate di shader di quarta generazione, dato che la modalità DX 9 del gioco così impostata sacrifica solo alcuni sofisticati effetti di post-processing (quali la profondità di campo, i raggi di sole filtranti nella vegetazione e il motion blur), in favore di un aumento delle prestazioni prossimo al 20%.
I tanti file di configurazione del motore non nascondo miracolosi comandi capaci di aumentare le prestazioni slegandole dalla qualità visiva, ma nelle cartelle **Bin32** e **Bin64** sono disponibili due semplici benchmark, chiamati esaurientemente Benchmark_CPU e Benchmark_GPU. Quello dedicato al processore ben sottolinea come il gioco sia in gran parte limitato dalla VGA, mostrando un framerate invariabile già in presenza di processori dual core a 2 GHz e 2 GB di RAM.



La modalità DX 10 di *Crysis* è replicabile anche in Windows XP, agendo sui file di configurazione del gioco.

il sussurrare della temibile Alma sarà finalmente udibile.

SATA IMPREVISTI

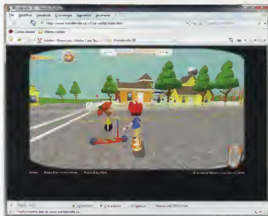


Il mio Athlon 3500+ su Asrock 939Dual-SATA2 con GeForce 7800GT produce l'errore **Inizio creazione immagine della memoria fisica su disco** durante l'installazione di XP.

FDragon

All'indirizzo **www.asrock.com/mb/download.asp?Model=939Dual-SATA2** puoi trovare tutto il software dedicato alla tua motherboard, che utilizza un chipset ULI in gran parte riconosciuto automaticamente da XP. In realtà, gli unici driver di cui hai effettivamente bisogno in fase di installazione sono quelli del controller SATA 2 JMicron, che vanno salvati su floppy e fatti trovare al sistema operativo premendo F6 nelle fasi immediatamente successive al rilevamento hardware. Per ottenere il risultato sperato, dopo aver decompresso il pacchetto completo, dovrai copiare nel floppy la cartella X32 e i file JMicron e txtsetup.oem. L'installazione successiva dei driver AGP risulterà necessaria esclusivamente nel caso tu debba sfruttare il vecchio connettore 8x al posto del più performante PCI-E 16x.

Tramite una doppia installazione e lo spostamento di alcune dll, anche Vista 64 bit può visualizzare correttamente i siti creati con Shockwave.



PLUG-IN PROBLEMATICO



Sei a conoscenza di un'incompatibilità tra Firefox e Windows Vista 64 bit? Non riesco in nessun modo a visualizzare alcune pagine Internet animate dal plug-in ShockWave. Ho provato a effettuare più volte l'installazione manuale, ma anche in modalità compatibile con Windows XP o 2000 mi compare un errore riguardante una configurazione "non corretta".

Gaia

Il setup del diffuso plug-in di Adobe si scontra, durante il primo avvio, con lo User Account Control di Vista, che pur richiedendo il permesso all'amministratore del sistema impedisce il posizionamento di alcune dll essenziali nella cartella System 32. Il problema, però, è aggirabile sfruttando la specifica versione a 64 bit del programma, pensata per Explorer 7 ma utile anche a FireFox. Dopo aver installato la versione in questione, disponibile all'indirizzo: **fpdownload.macromedia.com/get/shockwave/default/english/win95nt/10.1.1.016/sw_lic_full_installer.msi**, bisogna copiare nella cartella **Programmi (x86)\Mozilla FireFox\Plugins** tutti i file presenti nella posizione **Windows\sysWOW64\Macromed\Shockwave 10**. In seguito, è necessario raggiungere la cartella **Windows\System32** e crearvi all'intero una sottocartella chiamata Macromed, al cui interno va posizionata un'ulteriore directory nominata Shockwave 10. I passaggi finali consistono nell'eseguire la versione a 32 bit dell'installer, scaricandolo dal sito **www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?&P5_Language=Italian**, e copiare nella già citata cartella plugin di FireFox i file apparsi nella directory **System 32\Macromed\Shockwave 10** da noi creata, scegliendo l'opzione Sostituisci file. Al termine delle operazioni, il noto browser gratuito riuscirà finalmente a visualizzare le pagine interattive.



SOS Rapido Risposte brevi

D La mia installazione dello splendido gioco *The Movies* mi riporta al desktop subito dopo aver mostrato i loghi iniziali, senza segnalarmi alcun tipo di errore.

Edoardo

R [illegible] patch [illegible] gioc[illegible] risolve [illegible] problema [illegible] esp[illegible] ma lo fa in presenza di [illegible]chie CPU AMD prive di istruzioni SSE, che [illegible] invece integrate nel tuo Athlon 64 3200. Nel tuo caso, il bug potrebbe essere [illegible]odotto dalla mancata installazione dei font [illegible]hiesti dall'interfaccia di gioco. La tua carriera di [illegible]gista dovrebbe quindi avviarsi semplicemente [illegible]opiando, nella cartella **Data** dell'installazione [illegible] i file presenti sul CD nella posizione **Setup\Data\Data\fonts**

D Il mio nuovo PC munito di Windows Vista mi avvisa che *Call of Duty 2* ha "incompatibilità note" con l'ultimo sistema operativo di Microsoft. Posso installare il gioco tranquillamente o devo rinunciare?

Diego

R [illegible]dentemente, il messaggio di avviso del sistema operativo non è del tutto [illegible]ondato o superato da patch recenti. Anche [illegible] presenza dell'ultimo aggiornamento 1.3, la [illegible]mponente multiplayer di *COD 2* produce un [illegible]rash e riporta al desktop molti sistemi basati [illegible] Vista. Il più delle volte, la soluzione risiede in un aggiornamento dei driver audio, come i possessori di codec HD Realtek ben sanno dopo aver scaricato l'aggiornamento 1.82, disponibile all'indirizzo **www.realtek.com.tw**. In altri casi, responsabile dello schermo nero che accoglie il giocatore desideroso di buttarsi in battaglia è l'interfaccia Aero, che va preventivamente disattivata e rimpiazzata da quella Basic.



■ Se l'avvio di *The Movies* non supera i titoli di testa, è per colpa di alcuni font mancanti.



D Da quando ho installato l'aggiornamento alla versione 3269 di *Supreme Commander* non posso più giocare a causa dell'errore **Please verify video hardware meets minimum specifications. Please ensure system has current video drivers.** Considerando che possiedo un Core 2 E6750, una GeForce 8800 GTS e 4 GB di RAM penso di essere ben sopra le richieste minime del gioco...

Francesco

R La patch non ha elevato le richieste hardware del bel titolo di Chris Taylor, inserendovi qualche esotico effetto di rendering, ma ha semplicemente minato il funzionamento del file **game.prefs**, presente nella cartella **Documenti\Application Data\Gas Powered Games\SupremeCommander**. Cancellandolo, costringerai il gioco a ricrearne uno nuovo, in cui le caratteristiche del tuo Radeon verranno riconosciute correttamente al primo avvio, rimettendoti al posto di comando che ti compete.

■ L'ultima patch di *Supreme Commander* produce, a volte, un bug relativo all'adeguatezza dell'hardware.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *Civ IV: Beyond the Sword*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Torturare i timpani e le pupille dei suoi colleghi con assolo simulati. Lo spettacolo è assicurato, e anche il lancio di ortaggi
Gioco Preferito: *Guitar Hero III*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Far ridere le persone sbagliate, al momento sbagliato, e pagarne le debite conseguenze.
Gioco Preferito: *Mass Effect*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Tentare di condurre sulla retta via Alberto Falchi, rischiando però di finire come lui, magari pure peggio.
Gioco Preferito: *Unreal Tournament 3*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Seminare suoi articoli di oscuri riferimenti, e in una lingua che non è l'italiano. Scellerata!
Gioco Preferito: *Obscure II*

Si riparte

Qualche rapida considerazione prima di lasciarvi a *Unreal Tournament 3*.

PUR se non sempre visibili a occhio nudo, anche nel mestiere di recensire i videogiochi si nascondono delle insidie. Si possono scrivere pagine di analisi distaccate, divertite annotazioni personali o preoccupate constatazioni, ma alla fine viene il momento di tirare le somme e riassumere il tutto in uno spazio minuscolo accanto al commento. Mai come in quei frangenti, i numeri sembrano pesare come macigni.

In una cifra bisogna racchiudere la valutazione sugli sforzi di tanti professionisti e, nel contempo, formulare un giudizio essenziale: le idee e il modo in cui sono state integrate nel gioco X, più il valore che sintetizza la somma di queste due variabili – sempre diverso dalla semplice somma delle parti – sono tali da giustificarne l'acquisto?

Una parte di ogni redattore, è vero, si illude che le pagine di cui sopra siano sufficienti a comunicare in maniera comprensiva e comprensibile quanto il lettore desidera sapere sul titolo che ha atteso fino a quel momento, magari seguendolo per un lungo percorso segnato da news, scoop e anteprime. Innumerevoli prove, però, dimostrano che le parole sono (spesso) una coperta troppo corta. In compenso, un numero (anche uno e mezzo) è sufficiente per suscitare un polverone... e si passa direttamente per le forche caudine dei forum.

Non è come reggere tra le mani la vita di una persona all'interno una sala operatoria, né come essere impegnati nella ricerca per curare uno dei mali del secolo, ma anche noi di GMC, nel nostro infinitesimo, sappiamo di avere una responsabilità e, sebbene si continui a discutere sul metodo, ci siamo posti come obiettivo di assolverla al meglio delle nostre possibilità, tutti i mesi. Siamo pronti a metterci in discussione su ogni voto, come dimostra la partecipazione degli autori delle recensioni agli scambi di vedute sul Forum di GamesRadar e negli spazi appositi sulla rivista (nella rubrica La Posta in Gioco, per esempio).

Ci teniamo a ribadirlo anche sul numero che apre il nuovo anno: l'amore per i videogiochi fa di noi i primi "appassionati". Primi perché abbiamo la fortuna, non lo neghiamo, di provare alcuni tra i migliori titoli di sempre in anticipo rispetto ai nostri lettori, ma anche perché ci assumiamo per primi l'onore e onere di esprimere un giudizio che possa fare da guida a tanti altri che, come noi, intendono vivere in prima persona le fantastiche avventure che i giochi su PC sanno regalare. E per chi vuole condire l'esperienza con una spruzzata di arte e filosofia, l'aula del professor Bittanti è in fondo al corridoio... ops alla rivista.

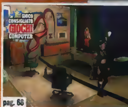
Detto questo, non perdete altro tempo e voltate pagina per scoprire le meraviglie di *Unreal Tournament 3*. Se ne volete discutere, l'appuntamento è, come sempre, sul nostro forum: **http://forumgamesradar.futuregamer.it/**

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 64



pag. 68


pag. 72


pag. 77



pag. 78



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i testi di un anno di lavorazione in un giorno solo. Il 32 dicembre. Del 2080.
Gioco Preferito: *The Witcher*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *SimSposi*



ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina
Gioco Preferito: *PES 2008*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS e ICQ... da Ottawa!
Gioco Preferito: *Sam & Max*



Il fucile Link può essere utilizzato anche per riparare i veicoli alleati danneggiati.



La velocità dei razzi è stata ridotta rispetto a *UT 2004*, ma gli scontri diretti sembrano averne tratto giovamento.

GENERE: FPS MULTIPLAYER

UNREAL TOURNAMENT 3

La fiera del frag è tornata in città.

IN ITALIANO

UT 3 **è completamente tradotto e doppiato in italiano. La qualità dei dialoghi è rimasta mediamente di buon livello, soprattutto per quanto riguarda le comunicazioni e gli sfottò della squadra. Non mancano, però, alcuni strafalcioni, quali un briefing pre-partita in cui un carro armato Goliath è chiamato "serbatoio" perché in inglese le due parole coincidono. Chi preferisse giocare utilizzando la lingua originale non deve fare altro che modificare la variabile Language da ITA a INT nel file di configurazione UTEngine.ini.**



SI può morire in molti modi diversi, senza stancarsi mai.

Un'affermazione che, nell'ambito degli FPS, parrebbe particolarmente adeguata ai numerosi titoli dalla vocazione tattica apparsi negli ultimi anni. Eppure, *Unreal Tournament 3*, anche se non contempla differenti classi di combattimento o torrette anti-artiglieria liberamente posizionabili, dimostra sin dalle prime partite che puntando su veicoli e armi secondarie è possibile infondere nuova vita alla onorata meccanica degli scontri deathmatch e cattura la bandiera.



Nell'ultima fatica di Epic Games non trovano posto ingegneri, medici e ondate di rinforzi centellinate con precisione, ma solo guerrieri e guerriere dall'aria truce, liberi di decidere, a ogni respawn, se aggredire l'avversario con un agile hovercraft o tramite un sentiero piastrellato a colpi di lanciarazzi. Una scelta in gran parte dettata dalle caratteristiche della mappa e dalla modalità di gioco scelta, ma in grado di far sentire "a casa" gli appassionati della serie, che ritroveranno in questo capitolo i loro amati cannoni Flak, le combo del Fucile shock e l'immancabile doppio salto.
Un nucleo riveduto e raffinato non soltanto dal punto di vista estetico, affiancato dalla nuova modalità Warfare e da una manciata di livelli dedicati alla conquista del vessillo avversario tramite veicoli.

DISTILLATO E MATURATO

Se *UT 2004* puntava tutte le sue carte sulla varietà, contemplando delle modalità di gioco come Double Domination, Mutant o Invasion, *UT 3* sembra aver seguito con attenzione i suggerimenti dell'immensa comunità online, che da anni organizza tornei internazionali affollando i server Capture The Flag e disertando quelli dedicati alle modalità meno note.

Un'inversione tra qualità e quantità osservabile nel ridotto numero di splendide mappe dedicate a Deathmatch e CTF (rispettivamente 13 e 7). Le ambientazioni del gioco contemplano giardini zen in pieno stile medievale giapponese, satelliti artificiali orbitanti attorno a giganti gassose, lande artiche spazzate da tormente di neve e immense costruzioni aliene affondate nella sabbia del deserto. I pochi livelli d'ambientazione spaziale non sono afflitti

> "Il bilanciamento delle armi è encomiabile"

dal problema dell'eccessiva assenza di gravità, che tramutava i giocatori inesperti in facili bersagli: l'ampiezza dei salti aumenta considerevolmente raggiungendo le piattaforme esposte allo spazio aperto, ma in maniera decisamente meno pronunciata rispetto al passato e lasciando al giocatore un maggior controllo sulle parabole descritte in volo. Il ritmo degli spostamenti, arricchito dalla tipica possibilità di effettuare degli scarti laterali tramite i tasti di strafe, è più frenetico di quello dei predecessori e premia la capacità di mirare e schivare contemporaneamente i colpi nemici.

L'arsenale di *Unreal Tournament 3* contempla tutti gli elementi classici della serie, come sempre muniti di doppia

ARMI IRREALI

L'arsenale della serie *Tournament* affonda le proprie radici nel primo *Unreal* ed è maturato con il susseguirsi degli episodi. Ecco alcuni esponenti della gamma che non mancheranno, nemmeno questa volta, di riscaldare il cuore dei fraggatori:



Impact Hammer
Un martello pneumatico che scarica tutta l'energia accumulata una volta scontratosi con l'avversario. Perfetto per ottenere un frag istantaneo cogliendo di sorpresa il nemico in un ambiente angusto.



Longbow Avril
Il missile anti-veicolo Avril può agganciare l'obiettivo tramite laser o essere indirizzato liberamente dall'utente. Inefficace contro la fanteria, ma letale contro hovercraft e jeep. Ha tempi di ricarica piuttosto lunghi e munizioni limitate.



Link gun
A prima vista, è un banale distributore di raffiche al plasma, ma nasconde nella sua modalità secondaria la possibilità di rinforzare il fuoco di un compagno anch'egli munito di Link Gun. Nelle partite Warfare, è l'arma più utile in fase di difesa dei nodi.



Rocket Launcher
Il lanciarazzi può essere utilizzato in modalità sparo singolo durante gli scontri ravvicinati, ma è perfetto anche per colpire i bersagli più lontani grazie a una spirale di tre colpi a ricerca di calore. È l'unica arma con una terza modalità, che "sputa" tre granate esplosive a corto raggio.



Redeemer
Il Redentore lancia un missile dotato di una piccola testata nucleare, polverizzando tutto quello che incontra nell'arco di 30 metri. La modalità teleguidata è più efficace, ma espone il tiratore al fuoco nemico, mentre osserva il display di navigazione.



Teleporter
Compagno immancabile di tutte le partite CTF, il Teleporter permette di raggiungere con pochi balzi il portatore della bandiera, o di scavalcare istantaneamente il nemico che ci fronteggia. La sua presenza in questo episodio è limitata alle mappe prive di veicoli.



■ Mai lasciare agli avversari la possibilità di agguantare l'Udamage.



■ I livelli spaziali sono caratterizzati da una gravità ridotta in modo minore rispetto al passato.

MEZZI D'ASSALTO

I veicoli di *UT 3* si dividono tra quelli di evidente origine terrestre, di proprietà della Axon corporation, e quelli di fattura squisitamente aliena, posseduti dal clan extraterrestre Necris. Ecco i quattro esponenti più peculiari della flotta:



Necris Darkwalker
Un torreggiante tripode che schiaccia gli avversari e disintegra tutti i veicoli colpiti dal suo devastante fulminatore a particelle. Si muove e rotea su se stesso piuttosto lentamente, ma incassa brillantemente il fuoco nemico. Sembra preso di peso dalla "Guerra dei mondi" di Spielberg, ed è meglio averlo come amico.

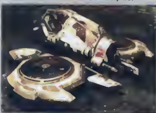


Necris Scavenger
Un palla energetica di nanoparticelle che si può muovere grazie a tre arti insettoidi o rotolare fulmineamente verso l'avversario, sfondando corazze e superando di slancio gli ostacoli più bassi. Un incubo nelle mani di un avversario capace di guidare il Necris Scavenger, anche perché è accompagnato da una sfera energetica che attacca i veicoli ostili.



Necris Viper
Una fulminea e leggera navicella antigravitazionale monoposto, dotata di una corazza non molto resistente al fuoco, ma capace di sfuggire rapidamente all'attenzione del nemico. Se lanciata ad alta velocità su una rampa, permette di effettuare delle piccole, spettacolari, evoluzioni aeree.

Axon Manta
Amato e apprezzato sin dai tempi di *UT 2003*, il Manta è un leggero hoverboard munito di una discreta potenza di fuoco. La sua specialità, però, è travolgere i nemici appiedati spalancando le fauci metalliche che tranciano i malcapitati.





■ Lo zoom del fucile di precisione continua a fare la felicità di chi colleziona "headshot".

L'IMMANCABILE EDITOR

UT 3 è accompagnato dall'immancabile editor di livelli, oggi munito di un'interfaccia ancora più intuitiva. L'editor è molto simile a quello di *Gears of War* ed è ampiamente illustrato da una serie di tutorial prodotti dalla comunità online ed elencati dal sito www.planetunreal.com. La Collector's Edition del gioco, per ora disponibile solo in lingua inglese, include un DVD ricco di tutorial animati e commentati direttamente dagli sviluppatori.

modalità di fuoco: la velocità dei razzi è leggermente ridotta rispetto a *UT 2004*, ma il Rocket Launcher ha conservato le sua capacità di agganciare i bersagli inquadrati stabilmente nel mirino e di sparare tre colpi contemporaneamente. Il mitra a canne rotanti Stinger riduce la frequenza di fuoco nella sua modalità secondaria, ma spara proiettili in grado di spostare l'avversario e inchiodarlo letteralmente alle pareti, mentre il cannone Flak lancia un pioggia di metallo rovente e rimbalzante o, in alternativa, una granata esplosiva parabolica. L'efficacia del fucile Bio, in passato l'arma più debole dell'intero arsenale, è stata finalmente rivista aumentando la persistenza del liquido esplosivo su pareti e pavimenti, e allargandone il raggio di danneggiamento. Le voluminose bolle verdastre prodotte dal fuoco secondario di quest'arma producono una combo indiretta con l'Enforcer, la pistola base di ogni combattente, trasformandosi in mine attivabili a distanza.

Una menzione particolare merita il fucile Link, utilizzabile come un efficace distributore di raffiche al plasma, ma utile anche a martellare il nemico con un flusso particellare continuo, rafforzabile creando delle catene energetiche con i compagni di squadra. Il bilanciamento delle armi è già oggi, senza necessità di patch, encomiabile. Quelle più potenti offrono degli svantaggi, svelando la posizione dei cecchini muniti di fucile di precisione, o evidenziando il puntatore laser dell'Avril, il lanciamissili specificatamente dedicato alla distruzione di veicoli e velivoli. Anche la furia devastatrice del Redeemer, la piccola testata nucleare telecomandabile, è mitigata dalla possibilità di colpire al volo il lento e minaccioso missile, scongiurandone l'esplosione.

All'appello non mancano alcuni accessori storici, quali le zampettanti mine ragno che si animano in presenza di un nemico, o l'Udamage, il temporaneo moltiplicatore di forza distruttiva. L'elenco è però arricchito da alcune interessanti novità, quali il Generatore

I DUE LIVELLI FISICI

Il motore fisico di *UT 3* sfrutta appieno il PhysX SDK di AGEIA e può conseguentemente utilizzare l'accelerazione hardware delle schede omonime. Nelle mappe normali, tale accelerazione risulta efficace (aumentando il framerate) esclusivamente in presenza di processori single core e VGA sufficientemente potenti. Per offrire un vantaggio più tangibile, l'azienda svizzera ha sviluppato un Mod contenente due livelli specificatamente pensati per sfruttare le capacità di calcolo della PPU. Il primo, *Lighthouse*, pone il giocatore in una struttura ripiena di pareti, pavimenti e scale disintegrabili a colpi di proiettili, il secondo *Tornado*, dà vita a un agglomerato industriale flagellato da una tromba d'aria. Se il secondo livello è piuttosto divertente (il giocatore viene scaraventando in aria dal tornado, che si muove casualmente sul terreno sollevando suppellettili, sfasciando realisticamente le strutture e deviando i proiettili in eleganti spirali), non altrettanto si può dire del secondo, in cui le parti distruttibili sono difficilmente distinguibili da quelle solide. Il problema non si porrebbe durante un duello, in cui si potrebbe anche trarre vantaggio da un inaspettato crollo del pavimento. In questo frangente, però, la PPU mostra tutti i suoi limiti, impedendo al framerate di superare i 20 FPS, anche in presenza delle più veloci GeForce 8800.





■ Il Viper è il veicolo più veloce del gioco, ma espone il guidatore ai colpi di precisione dei cecchini.



■ I nodi danneggiati possono essere riparati grazie all'immancabile fucile Link.

LE PRESTAZIONI
Nessuno è in grado di sfruttare appieno il motore Unreal 3 come gli sviluppatori della stessa Epic. *UT 3* gira fluidamente alla risoluzione di 1680x1050 sulle GeForce GTS e GTX, e trae grandi benefici dalla presenza di processori dual core, ma fila in modo più che apprezzabile anche sul Pentium a 3 GHz accoppiati alle GeForce 7600-7800 o al Radeon X1900. Nelle nostre prove, siamo riusciti perfino a giocare con un Athlon XP 3000+ accompagnato da un Radeon X800, impostando il dettaglio sul livello più basso, ma conservando una media di 30-40 fps e un aspetto visivo simile a quello di *UT 2004*. Il fattore determinante parrebbe essere la RAM, che non dovrebbe scendere al di sotto di 1 GB. Il motore sembra in grado di sfruttare anche i 4 GB del sistema a 64 bit usato per la resensione, riducendo drasticamente i tempi di caricamento dei livelli.

di scudo, una sfera d'energia impenetrabile dai proiettili, ma che può essere attraversata da nemici e veicoli, e lo spettacolare Campo di inattività, un cubo energetico in grado di rallentare soldati, mezzi e proiettili. La soluzione perfetta per distanziare gli inseguitori quando si sta fuggendo con la bandiera, o per evitare con abilità le raffiche provenienti da una vicina torretta nemica.

BANDIERE E MOTORI

I 7 livelli dedicati al CTF sono affiancati da un pari numero di mappe, di dimensioni decisamente maggiori, dedicate alla conquista della bandiera avversaria tramite veicoli. In questa modalità debutta l'Hoverboard, lo strumento di trasporto personale sempre a disposizione del giocatore e pensato per evitare le situazioni di stallo prodotte dalla mancata disponibilità di mezzi.

Surfare sulle onde gravitazionali impedisce l'impiego contemporaneo delle armi, ed espone il giocatore a rovinose cadute al primo impatto con un proiettile, ma consente il rapido raggiungimento dell'obiettivo, anche grazie a un raggio traente agganciabile ai veicoli alleati. La gamma di questi ultimi contempla un nutrito numero di corrazzati a due/tre posti muniti di torrette, cannoni, mortai, distributori di mine a grappolo e scudi energetici; un hovercraft monoposto tanto agile, quanto letale nel falciare la fanteria nemica e due velivoli corredati di missili a ricerca o a raffica. Decisamente più esotici e innovativi sono i mezzi impiegabili nelle lande Necris (una delle fazioni in lotta introdotte nella sezione single player), tra cui

"Warfare è la modalità di gioco tattica più riuscita dell'intera serie"

spiccano una tonda capsula di energia da cui si dipanano tre arti "aracnoidi", un tripode munito di un devastante raggio laser e una navicella tentacolare utile al bombardamento delle linee nemiche. Non manca nemmeno una lento distributore di mine, scudi di difesa e campi d'inattività, capace di diventare quasi completamente invisibile.

Anche per quanto riguarda i veicoli, Epic ha fatto un grande sforzo di bilanciamento: la torreggiante potenza di un Darkwalker può essere aggirata grazie all'agile Manta, mentre le falci di quest'ultima hanno la propria nemesi nello Scorpion, una rapida jeep corazzata, trasformabile in un ariete esplosivo che espelle il passeggero pochi istanti prima dell'impatto. Affrontare un veicolo da appiedati non significa, poi, ritrovarsi in una situazione di totale svantaggio, in parte perché i colpi dei mezzi possono essere intercettati nelle vicinanze degli stessi, danneggiando anche il più robusto dei blindati, in parte grazie alla modalità secondaria dell'Impact Hammer (l'arma base utilizzabile solo toccando fisicamente gli avversari): una scarica EMP che disabilita immediatamente qualsiasi mezzo, tramutando una morte per travolgimento in un vantaggio tattico.

NODI CRUCIALI

Elaborazione dell'Onslaught visto in *UT 2004*, la modalità Warfare è l'unica a debuttare insieme a *UT 3*. Le sue mappe vedono le squadre contendersi alcuni nodi energetici: i primi a essere conquistati devono essere quelli principali, che una volta posti sotto controllo disabilitano le difese del nodo energetico presente nella base nemica. La distruzione di quest'ultimo determina la vittoria dello scontro.

I nodi liberi vengono conquistati dalla prima squadra che riesce a toccarli direttamente, mentre quelli già controllati possono essere strappati al nemico tramite bombardamento. Esistono, poi, dei nodi secondari defilati rispetto all'azione della battaglia, la cui acquisizione è facoltativa, ma dà modo di utilizzare torrette difensive e veicoli opzionali. A impedire che la squadra in possesso del maggior numero di nodi acquisisca un vantaggio incolmabile è una sfera generata periodicamente nelle due basi e capace, se trasportata a piedi o tramite hoverboard, di conquistare istantaneamente il nodo nemico. In alternativa, la sfera può essere condotta nei pressi di un nodo già controllato, rendendolo invulnerabile agli attacchi del nemico fino all'uccisione del portatore.

Warfare è sicuramente la modalità di gioco tattica più riuscita dell'intera serie e si rivela una valida alternativa al classico CTF, alternando mappe limitate a territori più grandi e pieni di veicoli, in cui l'azione è ben distribuita e non

Il liquido esplosivo del cannone Bio funziona al meglio quando circonda completamente l'avversario.

Quando si è a bordo dell'Hoverboard è possibile farsi trainare dai mezzi alleati.

concentrata in un unico punto d'interesse comune. Tipicamente, alcuni giocatori si concentrano sul nodo primario, mentre altri si posizionano, in agguato, nei pressi del nodo nemico tenendo d'occhio il campo di battaglia alla ricerca del portatore della sfera, che può essere distrutta sacrificandosi in un impatto kamikaze.

Non merita altrettante lodi, invece, il vero punto debole di tutto il gioco: la sezione single player, che ci vede indossare le vesti di Reaper, leader di un team assoldato dalla corporazione Izanagi per combattere contro le concorrenti Liandri e Axon. I filmati d'intermezzo fanno da tenue collante a una serie di scontri-allenamento in cui sfidare delle squadre di bot o, nella modalità online, altri avversari umani. Con il procedere delle scaramucce, ci si impratichisce delle regole e tecniche di gioco, fino all'ingresso in campo del clan Necris, che sposta l'azione degli scontri in lande più aliene e impegnative.

La banalità della trama è in parte compensata dal realistico comportamento dei bot, che si organizzano egregiamente sul campo di battaglia e rappresentano una buona sfida, anticipando anche alcuni nostri movimenti. Considerando, però, che la sezione single player di tutti gli *Unreal Tournament* non è mai stata nulla più che un efficiente sistema di allenamento offline, avremmo preferito che gli sforzi e il denaro di Epic venissero convogliati nella assente modalità Bomb Run (una sorta di frag-football presente in *UT 2003* e *2004*), piuttosto che nello sviluppo di noiosi intermezzi animati conditi da dialoghi piuttosto banali.

VESTITO LUSSUOSO

Quello che non può in alcun modo deludere, invece, è l'aspetto tecnico del gioco. *UT 3* è un tripudio di effetti visivi e sonori, che avvolge i duellanti in ambientazioni vividamente cyberpunk. Prodotto in sordina rispetto ad altri titoli che hanno spinto l'acceleratore sulle DX 10 il motore di gioco visualizza livelli estremamente ampi e ricchi di dettagli.

La vegetazione non si piega sotto il peso dei nostri stivali, ma missili e veicoli sorvolano fiumi che riflettono cieli annuvolati, pagode offuscate dal vapore delle cascate e roccaforti aliene innevate. Sorprendentemente, tale splendore visivo può essere ben apprezzato anche durante gli scontri più frenetici, grazie al modo in cui il baluginio di laser ed esplosioni si inserisce in architetture ricercate, ma siamo certi che i giocatori più competitivi sacrificheranno motion blur e illuminazione dinamica, in favore di una visibilità maggiore dei nemici più distanti.

Il sonoro non è da meno e, oltre ai classici sfottò di compagni di squadra e avversari, integra un tema musicale dinamico, che si adegua all'azione di gioco. Difendere una bandiera in un punto ancora deserto della mappa significa ascoltare un pigro giro di basso, che si trasforma in un coro di strumenti elettronici nel momento in cui si sfreccia tra i colpi nemici o si scatena l'entusiasmo del commentatore che definirà "Inarrestabili" le nostre serie vittoriose.

Esponente ormai solitario di una giocabilità a base di riflessi e un pizzico di strategia, *Unreal Tournament 3* è un acquisto indispensabile da parte di tutti gli appassionati del genere e offre una immediatezza e una longevità con pochi eguali sul mercato. La sezione single player è deludente, ma darle peso in un titolo che, nei prossimi anni, si arricchirà di migliaia di livelli e Mod alternativi sarebbe miope.

Davide Giulivi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Unreal Tournament 2004, Mag 04, 8
Il capitolo precedente della serie gode di un cospicuo numero di fan, che ne affollano ancora oggi i server online. Nonostante gli anni, rimane ancora pregevole dal punto di vista grafico.

Enemy Territory: Quake Wars, Nov 07, 9
Più "tattico" di *UT 3*, ma comunque dotato di veicoli antigravitazionali e terrestri dal comportamento simile. Gli scontri diretti tra umani e alieni hanno un ritmo più adatto a chi ama appostarsi e colpire di soppiatto.

Info ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Epic Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 53,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.unreatournament3.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5600 - Radeon 9600, 8 GB HD, DVD**
- Sis. Con. **2,4 GHz dual core, 1 GB RAM, GeForce 7800 - Radeon X1900, Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Giocabilità immediata e longevità a prova di bomba
- Visivamente spettacolare
- Ricco di strumenti di sviluppo per la comunità online

- Sezione single player decisamente povera
- Poche modalità di gioco realmente innovative
- Manca il Bomb Run

Un FPS con poca strategia e tanta azione, in cui veicoli e buona mira si fondono magistralmente. Animato da un comparto tecnico da urlo, è quanto di meglio gli amanti del rocket jump possano desiderare, ed è destinato ad arricchirsi col tempo.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STRATEGIA	LIVELLI
9	9	9	9	8	9

Gli interrogatori per valutare le richieste d'immigrazione ricordano molto i test per scoprire i Replicanti nel film "Blade Runner".

Molto bene grazie.



Se davvero questi sono i gusti estetici del 2047, allora preferiamo il nostro mondo!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

CULPA INNATA

Era un "mondo perfetto", ma poi arrivò Phoenix...

IN ITALIANO

Culpa Innata è distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e doppiaggio; quest'ultimo è discreto, anche se non eclatante. Stranamente, sebbene per i filmati vi sia l'opzione di attivare i sottotitoli, questi mancano per i dialoghi di gioco. La versione che trovate sugli scaffali include già la patch più recente, la 1.02, e non ha quindi bisogno, al momento in cui andiamo in stampa, di ulteriori aggiornamenti.

SIAMO nel 2047 e le regioni popolate del mondo sono divise in grandi aree molto diverse tra di loro.

I paesi un tempo definiti "occidentali" o "occidentalizzati" (come Nord America, Europa, Australia e Giappone) sono riuniti nell'Unione Mondiale, una versione "idealizzata" della società orwelliana del "Grande Fratello".



Mentre i cittadini sono attivamente invitati a essere "egoisti, arrivisti e materialisti", ricevono in cambio sicurezza, pace, garanzie di "purezza genetica" e altri benefici. Al di fuori dell'UM ci sono gli "Stati Irregolari", come la Russia e la maggior parte dell'Asia – aree dove, ironicamente, intuiamo che la vita si svolga più o meno come ai giorni nostri. Infine, vi sono le regioni "fuori controllo", caratterizzate da un "caos sociale e genetico" considerato irrecuperabile, e che interessano all'UM solo nel caso della scoperta di giacimenti di risorse naturali.

Naturalmente, esistono forti pressioni migratorie dagli Stati Irregolari verso l'UM e, per tale ragione, sono stati creati test psicofisici rigorosissimi (effettuati dai "Corpi di Pace") che i candidati provenienti "dall'esterno" devono superare per dimostrare di avere le doti minime per far parte del "Sistema Perfetto". È proprio nell'ufficio di Phoenix Wallis, una giovane e pimpante ufficiale dei Corpi di Pace dell'UM in Europa Orientale, nonché protagonista di *Culpa Innata*, che ha inizio la nostra avventura.

Phoenix, che unisce al ruolo di esaminatrice quello di funzionario di polizia, viene incaricata



di fare luce su un evento che non si verificava da oltre 15 anni: l'uccisione di un cittadino dell'UM di nome Bogdanov avvenuta a Odessa, in uno degli Stati Irregolari. Ingenua, piena d'energia, perfettamente inserita nel "sistema" per cui lavora, ma anche dotata di una mente sveglia e di uno spirito indipendente (insomma, ce ne siamo innamorati subito!), Phoenix si tuffa con solerzia nel suo ruolo di investigatrice, interrogando testimoni, analizzando indizi, visitando ambientazioni e,

> **"La più bella avventura grafica degli ultimi tempi"**

lentamente, iniziando a sospettare che dietro la morte di Bogdanov si nasconda qualcosa di molto, *molto* più grosso.

Dire di più sarebbe un crimine, perché, come in tutte le avventure migliori, scoprire cosa succederà risulta una componente fondamentale nel tenere desta l'attenzione del giocatore. E in tale dipartimento *Culpa Innato* non delude, con una trama piena di svolte improvvise e personaggi perfettamente caratterizzati. Una qualità narrativa paragonabile a quella di classici come *The Longest Journey* o *The Moment of Silence*, e minata da un solo difetto cui accenneremo in seguito.

Nella sua essenza, *Culpa Innata* rimane una tradizionale avventura punta e clicca in cui il giocatore deve raccogliere oggetti (trovando poi il modo di utilizzarli correttamente), risolvere enigmi e condurre correttamente una serie di "interrogatori". La qualità dei rompicapi è uniformemente buona e molti di essi danno la reale sensazione di svolgere una vera indagine di polizia, mentre la difficoltà varia dal molto semplice al relativamente complesso. È

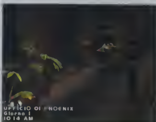
CONTENUTI ADULTI?

Culpa Innata è un thriller/poliziesco fantascientifico (per alcuni aspetti, ricorda un po' il film "Blade Runner" di Ridley Scott del 1982) e la classificazione PEGI 16+ potrebbe apparire un po' elevata. Ma, mentre nel gioco non appaiono scene realmente esplicite, Phoenix si trova a indagare su eventi particolarmente violenti. I temi dell'avventura, poi, includono con una certa franchezza argomenti quali il sesso e il suo ruolo nella società futura. Non manca, nella sceneggiatura, una critica sociale e filosofica del nostro presente (l'Unione Mondiale rappresenta, a tutti gli effetti, una versione estremizzata della perdita di valori nell'Occidente contemporaneo per come viene denunciata da alcuni filosofi e pensatori politici). La nostra impressione è che tali temi vengano presentati in *Culpa Innata* con una certa mancanza di sottigliezza (al contrario di quanto avveniva in *The Moment of Silence*), ma, senza dubbio, possono dare lo spunto per parecchie riflessioni.



TEMPUS FUGIT

Culpa Innata è scandito dal trascorrere dei giorni e delle ore misurato da un orologio interno al gioco. Come il programma gestisca questo fluire del tempo non è completamente chiaro, ma, nella nostra prova, abbiamo constatato che esso non è legato al semplice completamento di una serie di compiti (finiti i quali terminava anche la "giornata" – tale sistema veniva utilizzato, per esempio, in *Gabriel Knight*). Tenere sott'occhio l'orologio è importante, perché alcuni eventi accadono solo in certe locazioni a ore particolari, mentre altri (come l'interrogatorio dei testimoni) possono, in base alle leggi del mondo di *Culpa Innata*, svolgersi solo "una volta al giorno" – quindi, se abbiamo delle domande addizionali da porre a qualcuno, è necessario attendere. Ciò dà all'avventura un "gusto" non lineare, senza (per quanto abbiamo riscontrato) che si verifichino quelle eventualità terribili per cui, se il giocatore "manca" un certo evento, l'avventura non può essere completata. In compenso, però, è possibile condurre una "pessima investigazione", non scoprire tutto ciò che il gioco ha da offrire e, rigiocandolo, accorgersi perfino che si erano perse alcune delle parti migliori.



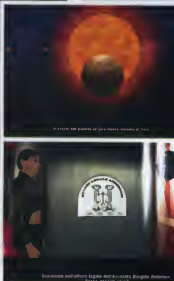


Quando si interroga qualcuno, occorre procedere con cautela: delle domande sbagliate potrebbero farci perdere indizi importanti.

VADE RETRO!
Quanto segue lo mettiamo saldamente nel reparto "gusti personali", ma dobbiamo dire che il senso estetico del 2047, per come viene presentato da *Culpa Innata*, è veramente un'offesa per le retine: un malaugurato ritorno allo stile psichedelico-rétro degli Anni '70 portato a livelli che vanno oltre il kitsch. Molto bella, invece, la colonna sonora.



Phoenix può usare gli oggetti comuni contenuti nel suo beauty-case per fare le cose più incredibili – quasi meglio di Jason Bourne!



bene dire, però, che almeno un paio di enigmi sono fastidiosamente surreali e uno di essi, che riguarda una lastra di pietra incisa e che si incontra proprio all'inizio, lo abbiamo superato solo perché il nostro inventario, a quel punto, era così ridotto, che abbiamo potuto provare proprio di *tutto*. Ancora adesso, però, ci sfugge con che logica Phoenix avrebbe potuto decidere di compiere una certa serie di azioni. Fortunatamente, sono casi sporadici e, se si considera che *Culpa Innata* è il primo prodotto realizzato dagli sviluppatori di Momentum DMT, possiamo dire che in questo aspetto – fondamentale per un'avventura grafica – hanno svolto un lavoro eccellente.

Una cosa che ci ha lasciato con l'amaro in bocca, invece, è che il finale non ha quell'impatto in cui, per un po', avevamo sperato. L'arco narrativo complessivo è molto buono, ma ad alcuni tra gli elementi più intriganti della trama vengono date risposte, di fatto, inadeguate. Il tutto suscita l'impressione che gli sviluppatori si siano riservati un po' di munizioni per un secondo capitolo e, in tal caso, possiamo solo sperare che si concretizzi.

L'uso del 3D per gli ambienti non ci ha del tutto convinto; mentre è corretto non giudicare la grafica di un'avventura con i parametri dell'ultimo *Call of Duty*, a nostro avviso nei titoli a basso budget un buon uso del 2D dà ancora risultati migliori di un 3D relativamente povero. Inoltre, la gestione dei cambiamenti del punto di vista non è ottimale: talvolta si perde il senso dell'orientamento e l'accesso ad alcune locazioni letteralmente "sfugge", perché il gioco le inquadra solo quando Phoenix si trova in una certa posizione – laddove, nella "realtà", la protagonista non avrebbe difficoltà ad accorgersi della presenza di un corridoio. Alla fine, però, ciò che conta è che siamo felici di avere trascorso le ultime due settimane in compagnia di Phoenix.

Come al termine di un bel romanzo, abbiamo provato un pizzico di tristezza nel lasciare la nostra amica e le sue avventure – un'emozione che avvertiamo solo alla fine di quei giochi che ci hanno fatto innamorare. A nostro avviso, *Culpa Innata* è la più bella avventura grafica degli ultimi tempi e, probabilmente, la migliore da *The Moment of Silence*. Speriamo senz'altro in un secondo episodio, magari accompagnato da un pizzico d'esperienza in più da parte degli sviluppatori.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

The Longest Journey,
Nat 00, 8
Una delle più belle avventure mai pubblicate, con una splendida trama che si sposta tra un mondo futuribile e una strana dimensione fantastica.

The Moment of Silence,
Gen 05, 8 ½
In un futuro fin troppo verosimile, il governo controlla tutti in un clima di paranoia tecnologica. Un'avventura che fa pensare, allegata al numero di maggio 2007 di GMC.

Info ■ Casa **Momentum DMT** ■ Sviluppatore **Phoenix Rising** ■ Distributore **Momentum/Adventure's Planet** ■ Link www.adventuresplanet.it ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.culpainnata.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 800 MHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Processore 1,2 GHz**
- Multiplayer **No**

- Trama coinvolgente e ambientazione profonda
- Ottima calibrazione degli enigmi
- Protagonista simpatica e ben caratterizzata

- Il finale è un po' deludente
- "Design" degli ambienti non sempre gradevole
- Gestione del 3D non ottimale

Un'avventura molto bella e capace di far riflettere; longeva, con enigmi curati e una protagonista accattivante. Peccato per un finale non del tutto adeguato e per un uso un po' discutibile del 3D. Consigliata!

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	8	8	8	8

Patchingo è il dottore del giardino: chiamatelo è verrà di corsa a curare gli ammalati. Occhio, però, che in cambio vi chiederà del denaro.

Non ho bisogno di una doccia! Sono molto pulito io, sono un dottore, sai?

Premio per una stanziale!

Seeder è un tipo molto simpatico. Vi darà tanti consigli sui semi, e se gli date qualche botta col badile, ne lascerà cadere a terra parecchi. Occhio, però, che se si innervosisce, vi lascerà solo piante velenose che faranno ammalare gli animali.

GENERE: GESTIONALE

VIVA PIÑATA

Ci sono persone che rimangono sempre "bambini dentro": Climax ha deciso di puntare tutto su questi fortunati!

IN ITALIANO

Vivo Piñata è interamente tradotto in italiano, voci comprese. Il doppiaggio, in particolare, è veramente eccellente, grazie a bravissimi attori che hanno enfatizzato molto i numerosi dialoghi.

ATTENZIONE: NIENTE LIVE NIENTE VITA!

Sebbene i requisiti minimi del gioco non prevedano una connasione a Internet, sappiate che questa è indispensabile. Per salvare il giardino, infatti, bisognerà creare un profilo sul servizio Games for Windows - Live!, e di conseguenza, bisogna essere collegati alla Rete.

L'abito non fa il monaco, questo è un dato assodato. Osservando le immagini in queste pagine, molti lettori penseranno a *Viva Piñata* come a un titolo dedicato ai più giovani, semplice e colorato quanto basta per affascinare i bambini.

Ma non fate l'errore di snobbarlo, perché dietro una grafica forse infantile si nasconde un titolo dallo spessore incredibile, complesso e intrigante quanto basta per tenere incollati allo schermo i giocatori che amano usare il cervello e che, nonostante la loro età, sono rimasti giovani nell'anima, con ancora la voglia di ridere, sperimentare e farsi rapire da animali pelosi, teneri e maledettamente testardi.

Per chi non ne avesse mai sentito parlare, *Vivo Piñoto* è un titolo uscito qualche tempo fa per Xbox 360, e ora convertito alla grande per la nostra macchina da gioco preferita. Lo scopo è quello di occuparsi di un giardino, curandone l'aspetto, la flora e la fauna.

Iniziare è molto semplice: un simpatico esserino ci guiderà passo passo nelle prime ore di gioco, spiegando come usare gli strumenti del mestiere (vanga, annaffiatoio e sementi), come attirare i primi animali nel giardino e come farli accoppiare. Pian piano verranno introdotti, in maniera indolore, tutti gli elementi del gioco, e verranno presentati i personaggi principali: incontrerete quindi il simpatico Seeder, bizzarro individuo rassomigliante all'uomo di latta de "Il Mago di Oz", che si occuperà di darci consigli sui semi e su come farli crescere, il dottore, la mercante e il costruttore.

Ognuno ha la sua precisa funzione, e in breve si avrà l'impressione di avere il totale controllo del giardino, grazie anche ai tanti complimenti che verranno rivolti al giocatore. Basterà poco però per iniziare a entrare nel vero e proprio delirio. Se inizialmente gli avvisi salteranno fuori in tempi piuttosto dilatati, offrendo quindi la possibilità di ragionare su ogni azione, dopo qualche tempo lo schermo sarà affollato di richieste varie alle quali necessariamente bisognerà dare delle priorità: le Piñata (questo il nome degli animaletti protagonisti del gioco) inizieranno ad ammalarsi, il giardino riceverà la visita di bestiole poco compatibili con l'ecosistema creato, oppure salteranno fuori piante velenose e via dicendo, tanto che ci

> **"La sua complessità è proprio lo stimolo che fa andare avanti"**

si inizierà a perdere nel mare di azioni da eseguire. A questo, va aggiunta la gestione economica: il dottore pretende salate parcelle per salvare la vita ai teneri animaletti, la mercante si farà pagare a caro prezzi i semi e i vari oggetti (recinzioni, pavimentazione, fertilizzante e via dicendo); insomma, quello che inizialmente sembrava un tranquillo e rilassante giardino zen, inizierà a trasformarsi in una vera e propria giungla.

IL (MINI)GIOCO DELL'AMORE

Se volete che il giardino si popoli di graziosi animaletti, dovrete far sì che questi si innamorino e si riproducano copiosamente, in modo da potersi trasformare in cibo per altre Piñata senza il rischio di depopolare l'ecosistema. Per farli innamorare, dovrete affrontare un semplice minigioco nel quale bisognerà guidare la Piñata verso la sua dolce metà, raccogliendo più soldini possibili ed evitando di farli sbattere contro le fiammelle cattive. Fatto ciò, le due creature si infratteranno nella loro casetta per sfornare tanti piccoli (*peraltro, questa è esottomente l'ideo che Alberto "Pope" Folchi ho dei rapporti tra odulti, N.d.R.*).



Una volta apprese le meccaniche base, sarà possibile trovare un equilibrio abbastanza dignitoso e verrà tempo di occuparsi di migliorare quanto fatto. Ed è proprio a questo punto che ci si scontrerà con la complessità del gioco.

Per attirare una particolare Piñata, o farla diventare "stanziale" (cioè convincerla a trasferirsi definitivamente nel giardino), bisognerà tenere d'occhio le sue esigenze, farle trovare i frutti che ama e l'habitat che le serve (ai conigli piacciono le carote, le rane amano gli stagni e via dicendo). Fatto ciò bisognerà convincerle ad accoppiarsi e riprodursi, costruendole quindi una casetta (che costa denaro) e tenendo a mente le sue esigenze alimentari e non. Tutte informazioni fortunatamente accessibili tramite l'eccellente enciclopedia inclusa nel gioco, ma che richiedono tempo per essere analizzate e digerite.



Nel giardino sono presenti numerosi personaggi: questo è il negozio dove acquistare sementi, strumenti e orpelli vari.



Per far amoreggiare le varie specie, dovrete costruire una casetta per ogni tipo di Piñata.

ONLINE SENZA MULTIPLAYER

Viva Piñata è, come tutti i recenti giochi di Microsoft, integrato con il servizio Games for Windows - Live!. Considerato lo schema di gioco, è ovviamente privo di modalità multiplayer (non sarebbe bello se qualche vandalo arrivasse a devastare il giardino faticosamente creato dopo notti insonni), ma ciò non vuol dire che una connessione a Internet non vi servirà: potrete per esempio scambiare le Piñata e i vari oggetti coi vostri amici!

CULTURA ENCICLOPEDICA

In *Viva Piñata* l'intuito è fondamentale, ma non basta. Per far girare il mondo al meglio, dovrete imparare a menadito le caratteristiche di ogni specie animale e vegetale, apprendendo le esigenze di ogni specie e cercando di soddisfarla. Fortunatamente, l'enciclopedia interna al gioco vi darà tutte le informazioni di cui avete bisogno.





I fiori hanno bisogno della giusta dose d'acqua: annaffiateli poco e moriranno, bagnateli troppo e marciranno.

Quel gioco che sembrava tanto infantile si trasforma in un profondissimo gestionale, che obbligherà non solo a usare il cervello, ma anche a studiare il vagone di informazioni relative a piante e animali, che dovranno essere apprese e tradotte in pratica, il tutto senza mai perdere d'occhio quello che accade nel giardino, ricordandosi dunque di innaffiare le piante, accudire i malati e creare recinzioni e protezioni per evitare che le diverse specie di animali inizino a fagocitarsi a vicenda.

Questa complessità è proprio lo stimolo che fa andare avanti, che spinge il giocatore a creare gli incroci più strani, a cercare di attirare le forme di fauna più bizzarre e farle convivere pacificamente con le altre all'interno dell'ecosistema. Nonostante l'apparenza, insomma, non è un titolo semplice e rilassante, ma richiedo impegno e costanza, regalando in cambio incredibili soddisfazioni e parecchie risate. Praticamente, potremmo definirlo sinteticamente un *SimCity* in scala ridotta, ma non meno impegnativo o cervellotico.

In redazione, ci siamo divertiti come dei pazzi, esaltandoci per ogni nuova Piñata che ci faceva visita, preoccupandoci ogni qualvolta un caro ospite necessitava di cure mediche e inferocendoci con le maledette bestie che mangiavano i semi appena piantati. È un gioco che non solo ci ha fatto divertire, ma ci ha anche regalato emozioni, ed è riuscito nel difficile compito di far tornare bambini degli ultratrentenni ormai abituati a tutto, desiderosi di qualcosa di nuovo nel panorama videoludico.

Un gioco senza difetti, quindi? Non proprio, diremmo "quasi". Lo schema funziona e il sistema di controllo via mouse è eccellente. L'unica pecca che siamo stati in grado di trovare è che, a un certo punto, la gestione dell'ecosistema può diventare veramente complessa e si rischia di perdere il gusto di giocare con il giardino per dedicarsi a tutte le esigenze pressanti che continuano a tartassare il giocatore. Nonostante la grafica allegra e colorata, insomma, *Viva Piñata* non è rilassante come qualcuno potrebbe sperare.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

SimCity 4, Feb 03, 8
Seno e complicato, ma anche uno dei migliori gestionali mai sviluppati.

Black & White 2, Ott 05, 9
Il simulatore di divinità più divertente e surreale mai realizzato. Peter Molyneux ha dato il massimo di sé in questo peculiare quanto geniale titolo.

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Climax** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.vivapinata.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0, Internet necessario per salvare**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet**
- Multiplayer **No**

- Originale
- Ottimamente realizzato
- Ironico

- Non è spensierato come si potebbe desiderare
- A volte, può risultare complesso
- Connesione a Internet necessaria per i salvataggi

Colorato, allegro, complicato e stressante: *Viva Piñata* è un gioco che saprà risvegliare il bambino nascosto anche nei più cupi e noiosi adulti. Una volta che vi sarete lasciati contagiare dalle sue atmosfere, non riuscirete più a staccare gli occhi dal monitor.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ	GESTIONE
8	9	9	8	9	9

Il gioco è introdotto da un tutorial abbastanza chiaro, ma incompleto.

La volontà di raggiungere l'utopia umana può trasformare il peggiore dei deserti in un paradiso ecologico.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

SIMCITY SOCIETIES

Un nuovo simulatore di città, completo di Sims… ma il gioco dov'è?

IN ITALIANO

***SimCity Societies* viene distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, e programma. La traduzione rispecchia lo spirito un po' surreale e giocoso della serie *The Sims*, con un adeguato adattamento nella nostra lingua dei buffi nomi che, tradizionalmente, caratterizzano le località del "simulatore di vita", ed è molto ben fatta.**



CHI ha seguito le evoluzioni della serie *The Sims* fin dal principio ricorderà che, poco dopo l'anno 2000, EA e Maxis annunciarono un gioco che avrebbe dovuto chiamarsi *Simsville* e avrebbe dovuto rappresentare l'unione tra il "simulatore di vita" di grande successo e l'altra famosa saga di Maxis: *SimCity*.

L'idea, sulla carta, era buona, ma qualcosa durante il processo di progettazione andò storto, perché *Simsville* non si materializzò mai sugli scaffali. EA tentò una seconda volta di gettare un ponte tra le due serie con la pubblicazione di *SimCity 4*, in cui potevamo importare i nostri Sims, vederli girare per le città da noi edificate e ascoltare i loro commenti. Si trattò, però, quasi di una curiosità, che poco aggiunse al gioco e non è certo rimasta tra le peculiarità per cui viene ricordato.

Che l'idea continui a ronzare negli uffici di EA, però, lo dimostra *SimCity Societies*, il primo titolo in questa famosa linea a non essere sviluppato da Maxis (EA lo ha affidato agli studi di Tilted Mill, gli stessi di *Caesar IV*) e, lo anticipiamo subito, l'ulteriore dimostrazione che ogni volta che si cerca di unire il micromondo dei Sims con il macromondo delle città virtuali i risultati sono deludenti.

Occorre porre in evidenza subito che *Societies* non è *SimCity 5* e questo a partire dalla differenza fondamentale tra i due giochi: nella classica serie di Maxis, il giocatore gestisce i propri centri abitati definendo a quale tipo di edifici verranno riservate le aree edificabili (industria, commercio, abitazione) e costruendo strade e infrastrutture – lasciando che siano i piccoli abitanti a costruire materialmente la città. In *Societies*, invece, il compito dell'onnipotente gestore della città è di piazzare sulla mappa gli edifici già pronti, purché due requisiti necessari siano soddisfatti: vi sia lo spazio per farlo e nelle casse comunali si trovi abbastanza denaro per acquistarli. In tal senso, *Societies* ricorda di più lo stesso *Caesar IV* e gli altri manageriali storici del suo genere.

Come il titolo del gioco implica, *Societies* presuppone che per alimentare e rendere vitale un centro abitato occorra andare oltre la semplice produzione di elettricità. Le forze necessarie vengono classificate in sei gruppi definiti di "energie sociali": produttività, prosperità, spiritualità, creatività, autorità e conoscenza (le città hanno comunque sempre bisogno di energia tradizionale, attraverso sistemi che vanno dalle centrali a metodi alternativi quali le torri eoliche – esigenza che, però, ricade in una categoria a sé stante). Per garantire un adeguato "rifornimento" di energie sociali occorre costruire edifici adatti: per esempio, un museo aumenterà il livello di conoscenza, mentre un cinema o un'altalena quello di creatività.

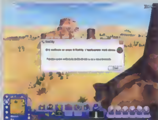
> "La città ha bisogno di energie sociali quali spiritualità o creatività"

A cosa servono queste energie? Fondamentalmente, a essere "spese" in altri edifici, ove i Sims lavorano, in modo che da tali attività il comune tragga un profitto in simoleon – denaro che potrà essere reinvestito in nuovi edifici, abitazioni (per aumentare il "tetto" massimo di cittadini) e, quando serve, centrali energetiche. Così, il ciclo ricomincia.

Tutto qui. No, davvero: non vi sono altri elementi nel gioco. In verità, dopo poco ci si rende conto di come la sfida offerta da *Societies* sia ancora inferiore a quanto una persona proveniente da *The Sims* o *SimCity* si attende. In entrambi questi titoli, infatti, uno degli elementi fondamentali è il

PESSIMA MANUTENZIONE

A sottrarre ulteriori punti a *Societies* c'è un aspetto tecnico veramente pessimo. Pur essendo, graficamente, solo poco più dettagliato di *The Sims 2* o di *Caesar IV*, il gioco riesce a mettere in difficoltà un PC capace di far girare degnamente *Crysis*.
Su un sistema di fascia medio-alta (Processore a 3,4 GHz, 2 GB RAM, scheda grafica GeForce 7800GTX 256 MB) basta avere una cittadina con una ventina di edifici per trovarsi a parlare, per quanto riguarda la fluidità, non di "frame per secondo", ma di "secondi per frame".
La qualità grafica e la risoluzione possono essere abbassate, ma, non essendo l'aspetto visivo il punto forte di *Societies*, per ottenere una fluidità decente occorre rassegnarsi a giocare con paesaggi che ricordano un titolo vecchio di alcuni anni. Ancora più grave è il problema dei frequenti crash: il gioco si blocca all'improvviso e occorre ricominciare dall'ultimo salvataggio. Tale evento può accadere anche due volte in una normale sessione di gioco di un paio di orette. Attualmente, EA ha già distribuito la prima patch, ed è su questa versione che abbiamo effettuato la nostra recensione, ma osservando ben pochi miglioramenti.
Potete trovare maggiori informazioni e aiuto (in inglese) nella sezione "Technical Help" del forum ufficiale a: **http://simcitysocieties.ea.com/community/forum/**



LA CITTA' DEI SOGNI

Un aspetto interessante di *Societies* è la possibilità di modellare un tipo specifico di centro urbano, ispirandosi a città reali, utopistiche o, addirittura, fantascientifiche. Selezionando le strutture adeguate (un processo facilitato dai numerosi "filtri" presenti nel pannello degli edifici), possiamo creare da un paradiso per ecologisti a quel tipo di megalopoli totalitaria governata dal "Grande Fratello" tipica di romanzi come "1984" di George Orwell. In base alla tipologia di città, alcune esigenze saranno soppresse e non troveremo "spiritualità" in un incubo futuribile ipertecnologico. In aggiunta, Tilted Mill ha garantito agli appassionati la possibilità di "moddare" pressoché qualunque aspetto del gioco, intervenendo sui file .XML presenti nella cartella in cui è installato. Troverete maggiori informazioni (in inglese) nella sezione "Custom Content Help" del forum ufficiale a: **http://simcitysocieties.ea.com/community/forum/**





Possiamo definire in ogni dettaglio il tipo di mappa su cui giocheremo.

Un pregio del gioco è che permette a ognuno di esprimere una certa vena artistica, per esempio provando a creare un'ambientazione sterile e oppressiva.

PATCH SUL DVD

Troverete il primo aggiornamento pubblicato da EA per *SimCity Societies* sul DVD demo di questo mese, allegato all'edizione omonima di GMC. Si tratta della patch più recente al momento in cui andiamo in stampa, ma, dati i problemi tecnici riscontrati anche dopo averla applicata, vi consigliamo di tenere d'occhio il sito ufficiale per eventuali ulteriori aggiornamenti.

posizionamento strategico degli elementi del gioco (siano essi un gabinetto per *The Sims* o un'area industriale per *SimCity*), in modo che gli omini virtuali possano spostarsi tra le zone della mappa importanti per le loro vite con la massima funzionalità. In *Societies*, invece, basta posizionare un edificio *in qualunque punto della mappa* per godere più o meno immediatamente dei suoi effetti.

Nel caso di una centrale energetica, si potrebbe pensare a un'astrazione: ne paghiamo il costo, la edifichiamo in un angolo del nostro territorio e, immaginiamo, il gioco simula il fatto che vi siano cavi e torri che portano la luce in città. Ma quando ci si accorge che basta creare un parco giochi in un altro remoto angolo della mappa per far compiere un balzo alla creatività del centro urbano, l'interesse crolla all'improvviso. A rendere ancora non più stimolanti, ma confuse, le cose c'è il curioso fatto che la natura degli edifici pare slegata da quanto producono/consumano. Un certo tipo di "centro scientifico" produce conoscenza, mentre un altro la consuma. Cosa significa? Che "l'energia conoscitiva" accumulata in un luogo viene "spesa" in un altro per progredire tecnologicamente (magari trovando cure per malattie che, vendute, generano denaro)? È possibile, ma questa è una nostra ipotesi: meccanismi di questo tipo e le logiche che li governano non sono affatto chiari.

Il paradosso finale è che il giocatore si trova davanti a un titolo, al tempo stesso, facilissimo da gestire e dalle meccaniche oscure. In tal senso, *Societies* non può neppure essere definito un programma introduttivo per bambini, in quanto anche in un titolo educativo di questo tipo ci si attenderebbe che i fondamenti dell'urbanistica (bilanciare in modo adeguato sul territorio abitazioni, centri di produzione e servizi) venissero presentati in modo semplificato, ma limpido e realistico.

Tutto ciò lascia assai perplessi. Quale obiettivo, esattamente, si erano proposti di raggiungere EA e Tilted Mill con questo gioco? È vero, *Societies* nel suo complesso ricorda un po' una variante dei LEGO, con degli edifici al posto dei mattoncini: ci si prefigge uno scopo (per esempio, ricreare la città totalitaria del film "Equilibrium" del 2002) e si cerca di raggiungerlo – così come con i mattoncini LEGO possiamo tentare di costruire una versione "fatta in casa" della megalopoli di "Blade Runner" (del 1982). Senza degli obiettivi auto-imposti, però, con i LEGO si possono costruire anche cose surreali, e lo stesso avviene in *Societies*. Che senso ha zoomare a livello della strada e chiedere l'opinione sul nostro operato a un Sims, se poi qualunque problema può essere risolto con poca fatica? Considerando, infine, i numerosi problemi tecnici (che dettagliamo in uno spazio a parte in queste pagine), resta ben poco da consigliare in *SimCity Societies*. Peccato, perché a noi l'idea di base continua a intrigare, e che non sia un'irraggiungibile utopia lo dimostra il fatto che titoli simili, come *City Life* (un altro manageriale urbano, di Monte Cristo, in parte imperniato sull'idea delle "energie sociali"), sono stati in grado di centrare il bersaglio. Dai mezzi di EA e dall'esperienza di Tilted Mill ci aspettavamo molto, molto di più.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

City Life, Giu 06, 7
Un'alternativa a *SimCity* in cui l'aspetto sociale della vita cittadina ha un'importanza cruciale. GMC lo ha allegato all'edizione Budget di agosto 2007.

The Sims 2, Ott 04, 9
Potevamo anche consigliare *SimCity 4*, ma il "simulatore di vita" di EA segue le vite sociali di esseri virtuali senza le complessità del "fratello maggiore".

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Tilted Mill Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://simcity.ea.com/**

Specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,7 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

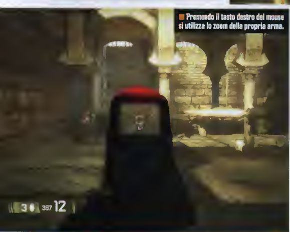
- **Buona varietà di centri urbani**
- **Semplice da imparare**
- **Buon supporto per i Mod**

- **Grafica pesante**
- **Un numero incredibile di crash**
- **Giocabilità semplice e ripetitiva**

Un concetto di partenza interessante per una versione semplificata di *SimCity* + *The Sims*, ma che, in pratica, si traduce in una collezione sparpagliata di spunti e idee male implementate. Il risultato è un gioco incapace di offrire sfida e interesse.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	MODDING
6	7	4	5	4	7



Premendo il tasto destro del mouse si utilizza lo zoom della propria arma.



Per sfoltire le file nemiche basta appropriarsi di una mitragliatrice montata su una postazione difensiva e rivolgerla verso i propri avversari.

GENERE: FPS

BLACKSITE

Alieni assetati di sangue alla conquista della Terra... Roba vecchia.

COME spesso accade, l'uscita di un nuovo titolo è preceduta da una lunga serie di immagini e video dimostrativi, forniti dalle case di sviluppo appositamente per far venire l'acquolina in bocca a tutti i possibili acquirenti. Il problema è che da grandi premesse derivano grandi responsabilità.

Sarà proprio per questa ragione che risulta ancor più penoso trovarsi di fronte all'ennesimo titolo che sembrava avere tutte le carte in regola per diventare un punto di riferimento nel panorama degli sparatutto in prima persona, ma che poi, alla luce dei fatti, si rivela essere un FPS banale. Ebbene sì, *Blacksite*, pur non presentando grandi difetti dal punto di vista tecnico, rimane un gioco generico, con poca personalità e solo moderatamente coinvolgente. La qualità del level design è molto altalenante, considerando che a missioni ben fatte e appassionanti se ne alternano altre fin troppo lineari e noiose.

I personaggi sono stereotipati e spaziano dal classico soldato violento e completamente tatuato all'ancor più banale soldatessa sexy e intelligente. La trama, dal canto suo, non solo è confusa, ma risulta anche abbastanza scontata, centrata sul solito macho che, da solo o quasi, dovrà salvare il mondo dagli alieni cattivi di turno.

Tutto ha inizio in Iraq, durante un'operazione delle forze speciali americane. Il vostro alter ego digitale, Aeran Pierce, insieme alla sua squadra, è stato incaricato di scovare il nascondiglio di alcune armi di distruzione di massa. Il problema è che vi troverete di fronte a qualcosa di molto più pericoloso di una bomba atomica. In un bunker sotterraneo, infatti, è stato nascosto un misterioso materiale alieno, capace di indurre incredibili mutazioni negli esseri umani. Il prologo si conclude con l'imprigionamento degli alieni all'interno del bunker, nella speranza di arginare il problema. Sfortunatamente, però, due anni dopo, verrete richiamati in azione, questa volta sul territorio americano, in Nevada, con il compito di porre fine a un attacco militare all'Area 51, organizzato da una milizia di estremisti. In questa occasione, però, avrete a che fare con super soldati geneticamente modificati, e con disgustosi mostri extraterrestri assetati di sangue. Come prevedibile, quindi, il vostro compito sarà quello di salvare il mondo e, per farlo, dovrete affrontare una serie di missioni che,

> "Il numero di avversari in campo è notevole"

nel loro insieme, costituiscono la campagna principale di *Blacksite*. Con tali premesse, si smorzerebbero gli entusiasmi anche dei fan più esagitati degli sparatutto, eppure non finisce qui.

La struttura di gioco, sebbene di stampo classico, è arricchita dalla presenza di sessioni di guida a bordo di veicoli militari. In alcune missioni, infatti, dovrete mettervi al volante di uno Hummer dell'esercito per percorrere lunghi tratti di strada. Ciò che non funziona è che tali sessioni sembrano fuori posto, aggiunte frettolosamente per variare un po' l'esperienza di gioco, e risultano poco divertenti e molto ripetitive. Sembra, infatti, di

IN ITALIANO

Blacksite è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, dialoghi e testi a schermo compresi.
La qualità della traduzione, così come quella della recitazione, è molto buona e non fa rimpiangere la versione originale del gioco.

ACCIDENTI CHE PRETESE!

Per giocare a *Blacksite*, è richiesto un PC potente. I requisiti minimi necessari sono un processore a 3 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D all'avanguardia. Noi ci abbiamo giocato con un Dual Core con 4 GB di RAM e il gioco, come era ragionevole aspettarsi, si è rivelato molto fluido. Certo, prima o poi bisognerà pure aggiornare il proprio PC, ma farlo solo per godersi appieno *Blacksite* non vale la pena.

GLI ORDINI DI SQUADRA

Nelle missioni, verrete accompagnati da un paio di commilitoni che vi daranno man forte. Sebbene siano dotati di una buona I.A., che conferisce loro una discreta autonomia durante l'azione, potrà capitare di dover impartire degli ordini ai vostri uomini. Per farlo, basta puntare il mirino su un'area e premere il tasto **E**. In questo modo, comparirà un marcatore e la squadra si sposterà in quel punto. Con lo stesso metodo, si può contrassegnare un nemico in modo che da concentrare il fuoco nella sua direzione.
In prossimità di una porta, poi, è possibile comandare a un proprio soldato di aprirla. Siamo comunque lontani dal sistema di comandi adottato in un qualsiasi *Rainbow Six*, visto che non solo gli ordini disponibili sono pochi, ma risultano anche molto vaghi. Per esempio, non sarete voi, bensì i vostri uomini a decidere se gettare o meno una bomba all'interno di una stanza, dopo che ne avrete aperta la porta.





Anche gli Hummer dell'esercito montano sul tetto delle mitragliatrici. Usatele per farvi strada tra i nemici.



Quando verrete feriti, un apposito indicatore rosso vi mostrerà la direzione del colpo.

QUICKSAVE? NO GRAZIE!

Il sistema di salvataggio di *Blacksite* è strutturato a checkpoint, posizionati tra loro con intelligenza. In questo modo, la frustrazione è bandita, visto che zarà molto raro dover riaffrontare lo stesso tratto del livello per tante volte consecutive. Questo anche grazie al sistema di gestione dei danni, Se verrete colpiti, infatti, basterà rimanere al riparo per qualche tempo, per ripristinare completamente la vostra salute.

UN MULTIPLAYER SEMPRE UGUALE

Blocksite non stupisce in quanto a originalità, naanche dal punto di vista dei multiplayer. Le modalità di gioco presenti, infatti, sono sempre le solite Cattura la bandiera, Deathmatch singolo e a squadre. L'unico elemento di novità è rappresentato dalla modalità chiamata Rapimento. In realtà , però, si tratta semplicemente di un Deathmach con un sistema di punteggio particolare. Un giocatore a caso inizia la partita come mutante e ogni volta che riesce a uccidere un umano, quest'ultimo passa alla sua squadra. Vince chi totalizza il maggior punteggio alla fine della partita e, naturalmente, rimanere l'ultimo umano superstite regala molti punti.

I DOSSIER

Sparsi per i livelli che affronterete nella modalità campagna, è possibile trovare alcuni contenitori particolari, chiamati dossier. Si tratta di oggetti che, una volta raccolti, consentono di sbloccare dei segreti che potranno essere esaminati in seguito. Per farlo, basterà accedere al menu principale del gioco e cliccare sull'opzione Dossier.



Sparse per i livelli, si trovano numerose casse di munizioni. È quasi impossibile rimanere a secco.

essere di fronte a una sorta di corsa a ostacoli in cui occorre evitare degli alieni kamikaze, mentre si tenta di aprirsi un varco attraverso le carcasse di automobili che ingombrano il tragitto. Come se non bastasse, il sistema di controllo del veicolo è poco preciso, tanto che risulta davvero difficile impostare delle traiettorie pulite.

La grafica è l'elemento meglio riuscito di *Blacksite* e, su un PC abbastanza potente, è in grado di regalare molte soddisfazioni. Le ambientazioni sono curate nei minimi particolari, le stanze sono ricche di oggetti, i vetri si frantumano puntualmente e le esplosioni sono realistiche e ben fatte. Dal canto suo, la pioggia, quando è presente, contribuisce a rendere ancora più greve e cupa l'atmosfera, trasmettendo un'opprimente sensazione di disastro imminente. L'unico neo degno di nota sono alcune texture in bassa risoluzione che, di tanto in tanto, stridono con il mondo di gioco circostante. Per il resto, le animazioni facciali sono buone, il livello di dettaglio generale è alto e anche il motore fisico deputato alla gestione dei danni ambientali è riuscito. Tutti gli impatti e le esplosioni, infatti, determinano degli effetti visibili sullo scenario. Sebbene siamo lontani dai fasti di *Stranglehold*, in cui era possibile ridurre in briciole addirittura i muri dei palazzi, anche in *Blacksite* si può interagire non solo con gli oggetti presenti sul campo di battaglia, come per esempio le automobili, ma addirittura con i muriccioli di cemento dietro cui i soldati trovano riparo.

Lasciarsi andare a dissennati vandalismi, però, non è solo un inutile spreco di proiettili, visto che i nemici sono dotati di una buona Intelligenza Artificiale, che fa sì che trovino sempre un riparo dal vostro fuoco. Capiterà spesso, quindi, di dover fare letteralmente a pezzi le fortificazioni dietro cui si nascondono gli avversari, pur di eliminarli. Fortunatamente, a facilitarvi il compito ci pensano i vostri commilitoni. Durante le missioni, infatti, verrete accompagnati da altri soldati (di solito due) che potrete comandare a bacchetta semplicemente premendo il tasto E, mentre punterete con il mouse sul luogo in cui si dovranno spostare o sul nemico su cui fare fuoco.

Anche i vostri commilitoni sono dotati di una I.A. di buon livello. Proprio per questa ragione, tenderanno a essere abbastanza indipendenti e le uniche volte in cui sarà indispensabile impartire degli ordini sarà solo per aprire delle porte (vista l'insensata incapacità del vostro personaggio di farlo per conto proprio). Per quanto riguarda, invece, le sessioni di combattimento, i vostri

CONTROLLI DIVERSIFICATI

Sebbene il sistema di controllo di *Blocksite* sia ben fatto (anche seun po' semplicistico, vista la mancanza di azioni importanti, come per esempio sporgersi oltre un muro o sdraiarsi a terra), alcuni giocatori preferiscono affrontare gli sparatutto in prima persona non con la classica accoppiata mouse-tastiera, bensì utilizzando un pad supportato. Nel caso facciate parte di questo secondo gruppo di persona, vi consigliamo di utilizzare il pad dell'Xbox 360 che funziona a meraviglia.

ALTI E BASSI
Blacksite non riesce a distinguersi rispetto ai suoi concorrenti sia a causa della cronica carenza di nuove idee, sia per via dei suoi alti e bassi. Il comparto audio, per esempio, a fronte di una discreta qualità dei rumori ambientali (con effetti convincenti e realistici), presenta una colonna sonora abbastanza ripetitiva e non molto ispirata. Altro esempio lampante è rappresentato dal design delle mappe. Nel gioco, infatti, si alternano ambientazioni ampie e molto curate, ricche di oggetti da rompere e di edifici da esplorare, a livelli molto lineari, pieni di muri invisibili e di luoghi che, sebbene potenzialmente raggiungibili, di fatto non lo sono.


Come in ogni sparatutto che si rispetti, non poteva mancare la soldatessa sexy, intelligente e letale




Le animazioni facciali, così come il livello di dettaglio sono davvero buoni.



L'ARSENALE DI BLACKSITE

Per avere la meglio sulle orde nemiche, potrete fare affidamento su un valido armamentario. Si va dai classici fucili d'assalto o da cecchino, fino ai più elaborati fucili al plasma e ai lanciarazzi. Purtroppo, la scelta delle armi è abbastanza ristretta, visto che sono disponibili solo un tipo di pistola e di granata. Nonostante questo, però, si rivelano tutte ben equilibrate tra loro e anche divertenti da usare, e le loro caratteristiche peculiari obbligano ad adottare tattiche diversificate, consentendo al giocatore di trovare un personale stile di combattimento.



compari se la caveranno egregiamente anche senza la vostra supervisione, trovandosi un riparo dai colpi nemici, concentrando il fuoco sull'avversario più pericoloso e coprendovi le spalle quando andrete in avanscoperta.

Attenzione, però, il loro atteggiamento in battaglia non è costante, bensì viene influenzato dalle vostre azioni. Ogni comportamento del giocatore sul campo, infatti, inciderà sul morale delle truppe. Se per esempio vi esporrete in prima persona, fronteggiando a viso aperto i nemici, influenzerete positivamente i vostri soldati che, animati da uno spirito di emulazione, saranno più concentrati e combattivi.

Nonostante sia importante dare il buon esempio, però, l'approccio alla Rambo, quello per intenderci in cui si corre in avanti, mitragliatore alla mano, sparando a tutto quello che si muove, non offre molte soddisfazioni. Perché? Semplice: provateci e verrete abbattuti in un attimo. Il numero di avversari in campo, infatti, è davvero notevole e ci sono anche diverse tipologie di nemici. Oltre ai classici scarafaggioni troppo cresciuti, capiterà di imbattersi in enormi vermi sputafuoco alti come dei palazzi, senza dimenticare i classici soldati umanoidi, armati di tutto punto. Per uscire vincitori dagli scontri a fuoco, però, si potrà fare affidamento su alcune potenti armi.

Ogni missione inizia con un equipaggiamento base, costituito da una pistola, delle granate e un fucile d'assalto, ma sarà comunque possibile raccogliere da terra le armi lasciate dai nemici uccisi. Si va dal classico lanciarazzi anticarro, fino ai più sofisticati fucili al plasma, senza dimenticare i fucili di precisione e le mitragliatrici montate sugli Hummer dell'esercito.

Nonostante queste indubbie qualità, *Blacksite* rimane un titolo poco coinvolgente e scarsamente interessante, a causa della fastidiosa sensazione di "già visto". Rispetto ai suoi diretti concorrenti, come per esempio *Call of Duty 4: Modern Warfare* (di cui ricalca il sistema di gestione dei danni), non aggiunge nessun elemento innovativo e anche le sessioni a bordo dei veicoli, così come la possibilità di interagire con i propri compagni d'arme, non sono sfruttate a dovere e appaiono approssimative. Gli ordini da impartire, infatti, sono davvero pochi e non consentono di porre in essere tattiche di attacco elaborate.

Purtroppo, non finisce qui. Anche il comparto audio non riesce a convincere del tutto, a causa di una colonna poco ispirata, e la già scarsa longevità di gioco, legata a una campagna principale della durata di una decina di ore, non può nemmeno contare su una componente multiplayer particolarmente innovativa. Quest'ultima, infatti, offre le solite modalità di gioco (Deathmatch e cattura la bandiera), senza la possibilità di affrontare una campagna in cooperativa con i propri amici.

Francesco Mozzanica 

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, 9
Un eccezionale sparatutto in prima persona che vi farà sentire proprio nel bel mezzo dell'azione. Assolutamente da provare.

Bioshock, Ott 07, 9
Si tratta di un gioco unico, a metà strada tra uno sparatutto e un gioco di ruolo. Il risultato è un autentico capolavoro. Compratelo, ne vale davvero la pena.

Info ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,98** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.blacksitegame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c, 15 GB HD, DVD-ROM 16x**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottima grafica
- Divertente sistema del morale
- Nemici vari

- Sessioni di guida mal fatte
- Fin troppo banale
- Multiplayer poco innovativo

Blacksite è uno sparatutto in prima persona poco originale e privo di idee innovative. Alcuni suoi elementi, come per esempio il level design, presentano una qualità altalenante. Il comparto grafico, invece, è davvero ben fatto.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	7	7	6	7	6

■ Concatenando molte uccisioni, diventerete più resistenti e... luminescenti.

■ Il gioco giudica anche la vostra condotta morale, distinguendo tra attacchi bestiali ed eroici.

■ Un forcone contro un colosso come questo? Fortuna che in *Beowulf* si possono reperire altre armi sparse per i livelli..

VIETATISSIMO!

Forse qualcuno potrebbe pensare che in un gioco "medievaleggiante" come *Beowulf* il bollino PEGI "18+" sia giustificato solo dalla violenza nelle battaglie. In effetti, i fiotti di sangue sono incessanti, ma oltre a questo abbiamo anche una sequenza giocabile in cui Beowulf deve resistere a delle ninfe praticamente nude che gli saltano letteralmente addosso, più un mini-gioco con un canto infarcito di volgarità irripetibili che gli uomini di Beowulf intonano per "stanare" una sorta di orco.

IL RITMO DELLA FATICA

Il prode condottiero Beowulf non si occupa di guidare i suoi uomini solo in battaglia, ma anche nei "lavori di fatica". Mentre i suoi subordinati remano in mezzo alla tempesta, attivano certi meccanismi che richiedono uno sforzo corale, oppure, cantando inni volgarissimi per richiamare l'attenzione di un orco, partirà un mini-gioco musicale in cui Beowulf dovrà rispettare il ritmo dello "spartito". In questo modo, potrà dare la giusta cadenza ai lavori. In particolare, quando si tratterà di spingere pesanti porte circolari che ostruiscono dei passaggi, Beowulf dovrà anche occuparsi degli attacchi nemici che cercheranno di rallentare l'operato dei suoi uomini.



GENERE: AZIONE

LA LEGGENDA DI BEOWULF - IL VIDEOGIOCO

Un altro eroe in diretta da Hollywood, ma che non lascia il segno nella storia dei giochi PC.

DOPO "300", il genere storico/eroico torna a fare breccia al cinema, e Ubisoft non si è lasciata sfuggire l'occasione di convertire in videogioco la più recente pellicola "epica", ispirata al leggendario condottiero Beowulf.

Dato il contesto, la casa francese ha optato per battaglie furiose con decine di guerrieri, in primis i vostri: Beowulf, infatti, sarà sempre spalleggiato da un drappello di 5-6 uomini (che potranno aumentare nel corso del gioco), mentre sul versante opposto risponderanno "presente!" almeno una dozzina di nemici in ciascuna battaglia. Per affrontare questi sciami di nemici (umani o "mitologici", tipo orchi e serpenti marini), disporrete di un repertorio di mosse piuttosto completo: attacco normale e potente, lancio di oggetti contundenti, più quattro epiloghi diversi per le prese (tra cui la sottrazione dell'arma alla vittima dell'aggressione).

Inoltre, cambierete armi molto spesso, visto che queste dopo un po' diventeranno inservibili: passeranno per le vostre mani spade, forconi, lance, martelli e altro ancora.

> "Battaglie furiose con decine di guerrieri"

Da veri condottieri, potrete impartire ordini ai vostri subordinati. Comanderete loro di avanzare o raccogliersi intorno a voi e, tramite un apposito mini-gioco musicale, di rispettare un certo ritmo durante i "lavori di fatica" (vedi riquadro in questa pagina).

Di primo acchito, *Beowulf* dà l'idea di un gioco abbastanza sfaccettato, ma dopo un po' inizia a subentrare una certa monotonia: per esempio, nonostante il frequente avvicendamento delle armi, gli sviluppatori non hanno previsto "combo" (le combinazioni di attacchi) diversificate per ciascun strumento d'offesa, con il risultato di rendere piuttosto ripetitive le battaglie. Inoltre, la stessa usura delle armi è un po' troppo repentina (soprattutto, se iniziano a presentarsi nemici dotati di scudo): proprio mentre state provando un certo piacere nel concatenare le uccisioni, l'arma vi si "squaglia" tra le mani costringendovi a fermarvi e ad andare alla ricerca di un nuovo arnese per combattere, spezzando così il ritmo di gioco.

Uno dei problemi più evidenti, però, riguarda la grafica: *Beowulf* "soffre" terribilmente l'effetto dell'acqua. Giocato a 800x600 con texture di basso livello su un PC medio, il gioco si produce in scatti terrificanti quando si intravede un minimo di moto ondoso. Il fatto è che in *Beowulf*, tra villaggi alluvionati, fiumi sotterranei e zone costiere, l'acqua si vede abbastanza spesso, di conseguenza ci sono vari frangenti in cui la giocabilità viene condizionata dalle incertezze del motore grafico. Se riuscite a digerire questi tentennamenti a livello tecnico, vi godrete un gioco tutto sommato dignitoso, considerando anche la buona diversificazione degli scenari e alcuni momenti piuttosto accattivanti.

Paolo Cardillo 

IN ITALIANO

***La Leggenda di Beowulf* è completamente tradotto nella nostra lingua. Da notare che è uno dei rari giochi che consente comunque di selezionare il doppiaggio originale.**

IN ALTERNATIVA...

Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re, Natale 03, 7
Avventura e combattimenti epici in un altro gioco d'azione di derivazione cinematografica. E che derivazione!

Devil May Cry 3 Special Edition, Ago 06, 8
Se oltre ad agitare una lama vi piace anche sparare, non perdetevi questo vorticoso mix di sventramenti e crivellazioni ambientato all'Inferno!

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Tiwak/Shanghai** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.beowulfmovie.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Processore Dual Core, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Discreto repertorio di mosse
- Crudo e realistico in molti aspetti
- Atmosfera epica

- Frequenti indecisioni del motore grafico
- Piuttosto ripetitivo
- Le armi si consumano troppo in fretta

Nonostante una gamma di mosse e situazioni piuttosto variegate, alla fine il gioco si riduce a un'azione abbastanza ripetitiva. Per la grafica che offre, il motore di gioco incontra dei problemi inaspettati nella gestione di certi effetti.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	7	6	5	6	6



■ Le ambientazioni sono varie e si va dal tipico locale sperduto in periferia al carcere, senza dimenticare luoghi esotici.



■ Potete decidere di avere come alter ego il tipico rocker in stile Kiss a una più moderna orientale che sprizza J-pop da tutti i pori, oltre a punk, metallari e via dicendo.

GENERE: GIOCO MUSICALE

GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK

Anni di conservatorio non servono: *Guitar Hero III* basta e avanza per improvvisarsi virtuosi dell'assolo!

IN ITALIANO

Il poco testo a video di *Guitar Hero III* è stato completamente tradotto nella nostra lingua.



CHITARRA PER TUTTI

Guitar Hero III: Legends of Rock per PC viene venduto insieme alla chitarra. Con 69,90 euro, quindi, porterete a casa tutto quello che serve per divertirvi al meglio.

PERSONAGGI FAMOSI

In *Legends of Rock* non potevano mancare i grandi nomi della musica, infatti è pieno di personaggi che hanno fatto la storia del rock. Non vi rovineremo il gusto di scoprirli, ma non possiamo non citare il mitico Slash, con cui vi troverete a duellare nelle fasi iniziali del gioco. Battetelo, e avrete sbloccato la mai dimenticata "Welcome to the jungle".

LA presenza delle porte USB sulle console di nuova generazione ha consentito l'utilizzo sul PC delle periferiche destinate a Xbox 360. Non ci riferiamo solo agli eccellenti joypad, ma anche ad altri strumenti molto più strani e ricercati, come le chitarre di *Guitar Hero*.



Fino a ora, però, i fan di questo rhythm game interessati a strimpellare su PC avevano come unica scelta *Frets on Fire*, un gioco freeware che scimmiottava (e neanche male) i vari *Guitar Hero* e *Guitar Freaks* – tanto apprezzati dai possessori di PlayStation 2 e Xbox 360. Scriviamo "Fino a ora" perché Activision ha da ultimo deciso d'investire anche in una conversione per computer di *Guitar Hero* e di venderla insieme all'apposita chitarra.

Per chi non lo sapesse, *Guitar Hero* è un gioco musicale che vi mette nei panni di un chitarrista: seguite le note come le vedete sullo schermo e schiacciate i relativi tasti sulla chitarra. Se ci azzeccate, vi goderete la canzone e le urla di incitamento del pubblico. Se sbagliate nota, sentirete una bella steccata e il pubblico vi fischierà. È una struttura di gioco apparentemente banale, ma in grado di coinvolgere in maniera pazzesca chiunque ami la musica, soprattutto quella rock. Lentamente, inoltre, si scopre che *Guitar Hero* è caratterizzato da alcune interessanti finezze. Queste ultime, pur non complicando troppo l'azione, la rendono ancora più avvincente. Sulle note lunghe, per esempio, potrete aumentare il moltiplicatore agendo sulla leva della distorsione e, dopo un certo numero di suoni azzeccati in sequenza, attivare il moltiplicatore dei punti nella maniera più immediata che si possa immaginare: inclinando la chitarra.

Chiunque avrà l'occasione di guardarvi, vi considererà come dei piccoli Schroeder (quello di Snoopy, Charlie Brown e compagni) con una chitarra al posto del pianoforte giocattolo, ma non commettete l'errore di passare lo strumento per una prova: state certi che chi vi irrideva sino al minuto prima, difficilmente vi restituirà il controller, adducendo come scusa di voler provare qualche altra canzone, quelle che conosce meglio. *Guitar Hero III: Legends of Rock* è il tipico gioco con cui trascorrere una serata tra amici: non è cosa di tutti i giorni immedesimarsi in dei chitarristi. Soprattutto, inizierete a esaltarvi senza passare ore a fare noiosi esercizi di solfeggio. Certo, non potrete mai dire di saper suonare la chitarra, ma l'illusione che questo titolo è in grado di trasmettere è ottima. Soprattutto, non è facile riuscire ad azzeccare correttamente le combinazioni: il livello di difficoltà più basso vi metterà a vostro agio, lasciandovi impiegare solo tre delle cinque corde virtuali, ma già passando a Medium dovrete iniziare a ricorrere alle quattro dita e capirete che usare il mignolo con destrezza non è un'operazione semplice come credevate. Andando oltre, avrete a che fare con la quinta corda e, di conseguenza, la probabilità di fare confusione con le dita sarà ancora più elevata.

> **"Il tipico gioco con cui trascorrere una serata tra amici"**

Non potrete dire di aver finito *Guitar Hero III* senza aver prima affrontato tutti i livelli di difficoltà, dunque, visto che ognuno introduce degli elementi fondamentali che richiedono maggior impegno. E non stupisce che, nella modalità Carriera, siate obbligati a sbloccare nuovamente i brani a ogni livello di difficoltà, ricominciando la lunga trafila. Ciò, però, non vorrà dire annoiarsi, sia perché dovrete sudare parecchio ai livelli di difficoltà elevati, sia perché – nel frattempo – potrete divertirvi a usare i personaggi, le chitarre e i vestiti che avrete sbloccato. Naturalmente non cambierà nulla, se non la grafica del vostro alter-ego, ma bisogna ammettere che è spassoso passare qualche decina di minuti nel creare un personaggio assurdo come solo nell'ambiente musicale è possibile trovarne.

La Carriera proseguirà abbastanza rapidamente: è suddivisa in gruppi di quattro canzoni e ne dovrete suonare "dignotosamente" (cioè arrivare a fine brano) almeno tre per accedere alle quattro musiche successive. Prima del passaggio di livello, vi

MULTIPLAYER IN TANTE SALSE

Guitar Hero III offre il meglio se giocato insieme agli amici. Dotatevi di una seconda chitarra (il secondo giocatore può usare anche la tastiera, ma non lo consigliamo) e riuscirete a fare la carriera in cooperativa, o addirittura a sfidarvi a suon di "malus" sbattuti in faccia durante l'assolo decisivo della "gara". Quando, poi, sarete veramente ai ferri corti, la vicinanza con l'avversario vi permetterà d'improvvisare numerose azioni di disturbo ai suoi danni, non necessariamente previste dai programmatori. *Guitar Hero III* si può giocare anche online, oltre che confrontarsi con gli altri nella classifica in Rete. Al momento della stesura di questa recensione, però, i server non erano attivi e non possiamo esprimere valutazioni su questa componente. Nelle versioni per console, funzionava veramente alla grande, quindi nutriamo ottime speranze.





Nel negozio potrete comprare abiti e chitarre per i vostri personaggi, ma anche canzoni bonus altrimenti non disponibili.



Quando vi sfiderete in coppia, uno si occuperà di suonare le parti di basso, l'altro quelle di chitarra.



Le sfide con i grandi della musica sono fra i momenti più elevati del gioco: difficili, ma avvincenti e mai troppo frustranti.

IL MEGLIO DEL ROCK

La colonna sonora di *Guitar Hero III* è composta da ben 42 brani, tutti cantati dai rispettivi autori (niente versioni remixate o risuonate, come nei precedenti episodi della serie), e vale da sola l'acquisto del gioco. Siamo certi che troverà estimatori sia fra i giovani appassionati, sia fra chi ha già qualche annetto sulle spalle. Non si può restare impassibili di fronte alla splendida "Paranoid" dei Black Sabbath e a "School's Out" di Alice Cooper (per tacere di ZZ Top, Santana e Rolling Stones), mente i più giovani si esalteranno con Muse e Slipknot. Una collezione senza tempo, per un titolo destinato a non invecchiare.

TANTE NOTE DI[illegible]

Le meccaniche di *Guitar Hero III* sono semplicissime: premete sulla chitarra il tasto colorato corrispondente alla nota, date una "pennata" a tempo e via. Alcune finezze, però, rendono il gioco leggermente più complesso e vi permetteranno di stupire gli amici. Quando ci sono note lunghe, dove dovete tenere premuti i tasti, potrete attivare la distorsione e divertirvi un po' con la leva. Quando, invece, vedrete delle note illuminate, sappiate che potrete evitare di dare la "pennata", limitandovi a schiacciare la chiave colorata come quando un chitarrista fa "tapping". Infine, imparate a inclinare la chitarra al momento giusto: quando state sbagliando troppo, per esempio, vi aiuterà a far salire punteggio e indicatore, evitando una fine prematura del brano per eccessive critiche da parte del pubblico.

potrà capitare di dover fare un bis, ovviamente con una canzone inedita, o meglio ancora di sfidare qualche grande chitarrista in un duello all'ultimo assolo. Queste sezioni sono le più trascinanti, considerato che ogni certo numero di note apparirà un "bonus": prendetelo, inclinate la chitarra e vedrete i suoi effetti sullo sfortunato chitarrista avversario, che finirà per trovarsi con la difficoltà aumentata per qualche istante, o dovrà schiacciare freneticamente un tasto o la leva per continuare a suonare. Va da sé che dovrete aspettarvi le stesse cortesie anche da parte del chitarrista sfidato. Questa divertente modalità è disponibile anche giocando in multiplayer, con due artisti che fanno a gara per suonare al meglio e disturbare il più possibile il "nemico", così da guadagnarsi la scena.

Vogliamo dirlo chiaro: *Guitar Hero III* è un gran gioco. È talmente semplice e accattivante, che è impossibile non rimanerne affascinati e non ha nemmeno senso mettersi a discutere sulla grafica spartana, perché vostri occhi saranno focalizzati solo sulla sequenza di colori che rappresenta le note, dimentichi di tutto il resto. Purtroppo, la versione PC di questa splendida realizzazione non è all'altezza di quelle che abbiamo visto su console. Non tecnicamente, giacché è identica, né per la scelta delle canzoni, che sono le medesime per tutti i formati.

Il problema consiste in una serie di microscatti che si manifestano occasionalmente, soprattutto ai livelli elevati di difficoltà, quando lo schermo è affollato di note. Piccole esitazioni che fanno perdere l'attimo ideale, e che distraggono il giocatore portandolo a sbagliare, soprattutto nei momenti in cui la concentrazione deve essere totale. Con il tempo ci si farà l'abitudine: non capita troppo di frequente, il gioco rimane comunque perfettamente sincronizzato con la musica e chi è dotato di buon orecchio non avrà problemi nell'azzeccare ogni colpo, ma quelle incertezze dello schermo disturbano eccome, soprattutto quando ancora non si conosce a pieno la canzone.

Un ottimo gioco, che per questo difettuccio (riscontrato su più computer) non riesce a raggiungere un voto di totale eccellenza e si deve "accontentare" di un 8.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Frets on Fire
Un gioco gratuito su Internet identico a *Guitar Hero*, distribuito senza i brani, ma con un comodo editor per aggiungere le proprie canzoni. Supporta la chitarra di Xbox 360. (**http://fretsonfire.sourceforge.net**)

Stepmania
Se alla chitarra preferite il ballo, un gioco gratuito che vi permetterà di danzare sulle note della vostra musica preferita. Dovrete dotarvi di un apposito tappetino per goderlo al meglio. (**www.stepmania.com**)

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Activision** ■ Distributore **Aspyr** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 69,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.aspyr.com**

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Banda Larga**
- Multiplayer **Stesso PC, Internet**

- Immediato e divertentissimo
- Eccezionale colonna sonora
- La chitarra è un controller innovativo

- Alcuni fastidiosi scatti casuali
- Graficamente molto semplice
- Non manderete più via di casa gli amici

Un ottimo music game, caratterizzato da una colonna sonora eccezionale e da un controller ben studiato e realizzato. Peccato per qualche piccolo problema nella conversione, che allontana dalla perfezione l'incarnazione PC.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	CONTROLLER
6	10	9	8	9	9

8

■ L'acqua è realizzata proprio male: a dire che il motore ha un potenziale decisamente elevato, purtroppo sottosfruttato dagli sviluppatori.

■ Capiterà spesso di incastrarsi da qualche parte, ma fortunatamente le marce ridotte aiutano a tirarsi fuori dai guai.

■ La jeep, pur resistenti, tendono a danneggiarsi, e dovrete usare i soldi delle gare vinte per ripararle.

IN ITALIANO

Fuoristrada 4X4 Estremo è interamente tradotto in italiano, anche se in maniera piuttosto approssimativa.



GENERE: GIOCO DI GUIDA

FUORISTRADA 4X4 ESTREMO

Un nuovo gioco di auto basato sulle UAZ, le indistruttibili jeep russe.

IL Chrome Engine è stato usato, oltre che per gli sparatutto, per parecchi giochi automobilistici, alcuni dei quali anche piuttosto godibili, come per esempio *Xpand Rally*.

In *Fuoristrada 4x4 Estremo*, il motore di Techland è stato sfruttato per simulare non delle gare di rally, bensì delle competizioni fra fuoristrada, un po' nello stile del mai dimenticato Camel Trophy, con guadi da superare, terreni paludosi, deserti e foreste da affrontare a bordo di jeep di vario tipo. Nonostante la natura sia dichiaratamente arcade, bisogna ammettere che i programmatori si sono sforzati di introdurre alcuni elementi più simulativi, come la possibilità di decidere se sfruttare le quattro ruote motrici o solo quelle posteriori, e addirittura di poter selezionare anche le marce ridotte quando si affrontano dune particolarmente ripide.

Le premesse ci sono, ma, una volta lanciato *Fuoristrada 4x4 Estremo*, i sogni svaniscono e ci si scontra contro una durissima realtà. Il motore grafico, che in passato ci aveva deliziato con splendidi paesaggi, è stato sfruttato al minimo, con vetture modellate in maniera approssimativa, fondali piatti e poco intriganti e pixel shader sottosfruttati, tarpando da subito le ali al desiderio di sentirsi immersi in forestre tropicali e aridi deserti.

Il problema, però, non è solo nella grafica. Purtroppo, è proprio la giocabilità che non riesce a decollare e, nonostante le numerose modalità disponibili, che vi vedranno correre in varie condizioni metereologiche, di giorno e di notte, su percorsi ben segnalati o lasciandovi in balìa del vostro senso dell'orientamento, vi annoierete immediatamente. Non aiuta il fatto che gareggerete sempre da soli contro il tempo, come in tutti i rally.

> "È inconcepibile che le vetture si controllino con tanta semplicità"

Il controllo dei mezzi è quanto di meno credibile abbiamo mai visto e, anche nell'ottica di un gioco molto semplice, è inconcepibile che le vetture si controllino con tanta semplicità lungo territori così sconnessi. Certo, talvolta, per affrontare alcune ripide salite dovrete attivare le marce ridotte, ma questo non basta per rendere il gioco intrigante e, dopo qualche minuto passato a incastrarvi su tronchi d'albero o a orientarvi in mezzo a luoghi privi di strade, vi chiederete perchè continuare a giocare.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Xpand Rally,
Nat 04, 8½
Sempre basato sul Chrome Engine, è un gioco di rally molto divertente e graficamente galvanizzante, anni luce avanti a *Fuoristrada 4X4 Estremo*.

FlatOut 2,
Ago 06, 7½
Corse nel fango, ma veramente folli e divertenti. I sottogiochi delle olimpiadi sono qualcosa di completamente surreale

TECNICAMENTE PARLANDO

Nonostante sia basato su un motore grafico eccellente, il gioco di Bryo proprio non riesce a sfruttarne le potenzialità. La vegetazione è fitta, ma le animazioni delle vetture, così come gli shader e le texture, sono evidentemente stati fatti di fretta e con poca cura, e il risultato su schermo è parecchio deludente, soprattutto se ci si aspetta di trovarsi qualcosa sullo stesso livello grafico del vecchio (ma decisamente migliore, visivamente) *Xpand Rally*. Se ciò non bastasse, sottolineiamo anche che il gioco non è certo fluido e, in più di un'occasione, il frame rate è crollato sotto i 15 FPS, con una sola vettura su schermo. E dire che lo abbiamo provato su un Quad Core dotato di GeForce 8800 GT e 2 GB di RAM. Parlando del sonoro, la situazione non migliora, dato che difficilmente abbiamo sentito rombi di motori meno credibili di quelli delle UAZ simulate da *Fuoristrado 4X4 Estremo*.

info ■ Casa **Techland** ■ Sviluppatore **Avalon Style Entertainment** ■ Distributore **Bryo** ■ Telefono **199443817** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.bryo.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN**

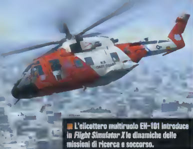
- Prezzo economico
- Ci sono le jeep
- Varie modalità di gara

- Noioso
- Sistema di controllo pessimo
- Motore grafico pesante

Un giaco poco stimolante, piatto e ripetitivo. L'idea di patar guidare veri madelli delle mitiche jeep UAZ ara interessenta, ma le pessime raalizzazione portarà alla noia anche i più grendi oppassionati di fuoristrada.



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
5	5	6	6	6	6


L'elicottero multiruolo EH-101 introduce in *Flight Simulator X* le dinamiche delle missioni di ricerca e soccorso.


Anche i veterani di *Falcon 4.0* rimarranno estasiati dall'accuratezza del pannello strumenti dell'F/A 18.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FLIGHT SIMULATOR X: ACCELERATION

Il re delle simulazioni di volo accelera!

VOLA BASSO, VOLA VELOCE!

I tre velivoli introdotti da *Acceleration* sono: il P-51D Mustang (un "warbird" che, già da solo, ha un fascino cui pochi appassionati di aeroplani sapranno resistere) per le competizioni aeree, l'F/A 18 Hornet e l'elicottero multiruolo EH-101. Il jet rinverdirà il fascino dei decolli e degli appontaggi a tutto realismo su una moderna portaerei, mentre l'AgustaWestland vi metterà alle prese con carichi di varia natura che "ciondolano" sotto la sua fusoliera. In questo senso, pare che il lavoro svolto sulla fisica da ACES offra dei margini di miglioramento, giacché i movimenti del carico non hanno un grosso impatto sulla manovrabilità dell'elicottero.



LE vicende di *Flight Simulator X* sono peculiari. Quando il gioco venne annunciato, avrebbe dovuto rappresentare uno dei gioielli più lucenti della collana DirectX 10, ovvero uno di quei titoli che avrebbero sfruttato e mostrato al mondo intero le meraviglie di cui sarebbero state capaci le nuove librerie grafiche di Microsoft.

La storia, invece, narra di un debutto che ha preceduto il lancio di Windows Vista con le sue DX 10, di un gioco dalla grafica molto pesante e della promessa, da parte degli sviluppatori ACES Studio, della pubblicazione di una "megapatch" per le DirectX 10 al momento opportuno.

È trascorso più di un anno dal dicembre 2006, mese della nostra recensione di *FS X*. Vista ha invaso gli scaffali il 30 gennaio 2007. Il re dei simulatori di volo è rimasto sul suo trono stimolando gli appassionati con la sua struttura di gioco rinnovata e regalando loro delle innegabili soddisfazioni (a patto di avere un computer "di una generazione avanti", ma questa, se si eccettua *FS 2004 Un Secolo di Aviazione*, è sempre stata la regola della serie). ACES ha pubblicato anche un Service Pack per correggere gli immancabili bug, ma l'atteso aggiornamento alle DX 10 - un aggiornamento che ci si attendeva, giustamente, gratuito - ha continuato a brillare per la propria assenza. Usiamo il passato perché il Service Pack 2 (questo il nome dato all'aggiornamento dedicato alle schede 3D compatibili DirectX 10) è stato integrato all'interno del primo add on ufficiale pubblicato da Microsoft per un suo *Flight Simulator*. Ci riferiamo ad

> "La crociera vale il prezzo del biglietto"

Acceleration, ma procediamo con ordine. La situazione è un po' intricata, a detta dello stesso Phil Taylor (manager di ACES). *Acceleration* è l'espansione che troverete nei negozi, necessita solo di *Flight Simulator X* per essere installata e offre l'aggiornamento Service Pack 2, oltre a dei contenuti aggiuntivi di cui parleremo in seguito. Il Service Pack 2, invece, è stato progettato per essere scaricato *gratuitamente* da internet, sarà reso disponibile nel periodo natalizio e richiederà *FS X* più il suo Service Pack 1. Entrambe le soluzioni, comunque, contengono ottimizzazioni per DirectX 9, oltre al supporto DX 10.

La domanda sorge spontanea: vale la pena di spendere 45 euro per *Acceleration*? La nostra risposta è "sì". L'add on, infatti, propone tre velivoli, tra cui l'F/A 18 Hornet e l'elicottero EH-101. Questi inseriscono delle nuove dinamiche nella simulazione: il jet con gli impegnativi atterraggi e decolli dalla portaerei, il secondo con le missioni di ricerca e soccorso (SAR, in gergo). Ogni apparecchio ha pannelli strumenti e abitacoli stupendamente riprodotti nei dettagli, oltre che completamente interattivi.

Le trenta missioni aggiunte spaziano dalle gare ai salvataggi, alle sfide di precisione, per una durata che va dalla mezz'ora ai 60 minuti l'una, e più della metà sono studiate per i livelli avanzato ed esperto. Meritano una menzione particolare le competizioni multiplayer, in cui si sfidano avversari online in varie prove tra acrobazie, pylon racing e velocità.

E il miglioramento grafico? La vostra scheda 3D DirectX 10 vi regalerà, finalmente, bloom, stupendi effetti sull'acqua e ombre realistiche all'interno dei cockpit virtuali. Un volo con *Acceleration* costa salato, ma la crociera vale.



Massimiliano Rovati

IN ITALIANO

***Flight Simulator X: Acceleration* è interamente tradotto in italiano.**



IN ALTERNATIVA...

Falcon 4.0 Allied Force, Ott 05, 8½
La grafica è antiquata, ma *Falcon 4.0* è il più sofisticato simulatore di volo da combattimento sulla piazza. Per chi apprezza i jet e ha tanta pazienza.

X-plane 8, Lug 06, 8
Un "programma" di simulazione di volo, aperto e in continua evoluzione. Non è propriamente un gioco, però.

Info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **ACES Studio** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 45** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fsinsider.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, *Flight Simulator X*, Win XP SP 2 o Vista**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, 2 Schede DX 10 512 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ 30 missioni
■ Gare multiplayer potenzialmente mozzafiato
■ Aggiunge 3 velivoli d'eccezione
■ Prezzo elevato
■ Alcuni aspetti della fisica da perfezionare
■ Destinato principalmente a piloti esperti

Alla luce della prossima pubblicazione gratuita dell'aggiornamento Service Pack 2 alle DirectX 10, qualcuno potrebbe storcere il naso davanti all'esborso di 45 euro, ma il resto dei contenuti di *Acceleration* giustifica l'acquisto dell'espansione.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	MULTIPLAYER
9	8	8	9	9	9



In questa missione dovrete impedire la partenza dell'elicottero.



L'ambientazione in Giappone è una di quelle meglio caratterizzate.

GENERE: AZIONE

KANE & LYNCH DEAD MEN

"Ci vorrebbe un amico qui per sempre al mio fianco, ci vorrebbe un amico nel dolore e nel rimpianto".
Antonello Venditti

IN ITALIANO

***Kane & Lynch Dead Man* è stato completamente tradotto nella nostra lingua: scatola, manuale, testo a video e doppiaggio.**



LA domanda è sempre la stessa: è possibile rovinare un buon gioco solo per partecipare al succulento banchetto natalizio? La risposta è affermativa e, purtroppo, gli esempi da citare non mancano.

Anche l'atteso *Kane & Lynch Dead Men* non fa eccezione, rientrando perfettamente in questa casistica. Il titolo di IO Interactive rappresenta la classica produzione che avrebbe necessitato di qualche mese in più di sviluppo e non di una prematura uscita "sotto Natale". Perché compromettere un titolo caratterizzato da una trama appassionante, da due farabutti che sprizzano carisma da tutti i pori e da ambientazioni ben caratterizzate? Una domanda che sarebbe meglio indirizzare alla stessa Eidos e al team di sviluppo IO Interactive (cui dobbiamo, finora, le serie *Hitman* e *Freedom Fighters*). *Kane & Lynch Dead Men* si presenta come un gioco d'azione con visuale in terza persona, con una sceneggiatura ispirata ai film tutta adrenalina e con tanto spargimento di sangue. I protagonisti sono tratteggiati piuttosto bene (i dialoghi sono crudi e realistici) e l'intreccio narrativo presenta uno sviluppo di eventi capace di coinvolgere anche i giocatori più tiepidi. La "rivoluzione annunciata" di IO Interactive consiste nel proporre un personaggio capace d'interagire con la propria squadra. La nostra sensazione, dopo aver provato *K&L*, si può riassumere nel seguente pensiero: "prendiamo il super killer calvo di *Hitman*, gli aggiungiamo un po' di complici (i ribelli di *Freedom Fighters* vanno più che bene) e guarniamo il tutto con una storia incalzante e situazioni ispirate alle pellicole d'azione dell'ultima generazione". La sceneggiatura ideata non vincerà il premio Oscar per l'originalità, ma riesce a galvanizzare il giocatore, che in pochi istanti si troverà coinvolto in un vortice di emozioni e di proiettili fumanti. Dopo la tragica morte del figlio, Kane ha abbandonato la propria famiglia diventando membro di una potente organizzazione criminale chiamata "I Sette". Purtroppo, durante una missione andata male, il buon Kane ha avuto la fantastica idea di fuggire con il malloppo, ma è finito in galera ed è stato condannato a morte. Ora i suoi "amici" rivogliono indietro il bottino e, per costringerlo a collaborare, gli hanno rapito moglie e figlia.

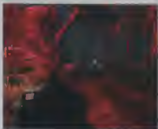
"Mirerete in un punto e vedrete i proiettili andare da un'altra parte"

Il co-protagonista della vicenda, invece, è lo psicopatico Lynch, condannato anch'egli alla pena capitale, ma per l'omicidio della consorte. I due vengono fatti evadere di prigione e costretti a lavorare insieme per portare a compimento la missione affidata loro dai Sette. Nasce, così, un'alleanza speciale tra due soggetti particolari, che li porterà a visitare diversi luoghi del pianeta nella quindicina di livelli che compongono la campagna single player di *K&L*. Le missioni sono piuttosto variegate



OVERDOSE DI ADRENALINA

Quando Kane sarà colpito – e si troverà accasciato al suolo – potrà tornare in vita solo con l'aiuto del fido Lynch o di qualsiasi membro della sua squadra. Grazie a una potente iniezione di adrenalina, il vostro "avanzo di galera" preferito si riprenderà. Non aspettatevi di procedere indisturbati affrontando piogge di proiettili come se Kane fosse diventato superman: nel corso di una missione, infatti, si potrà usufruire al massimo di tre iniezioni, pena un'overdose con conseguente "Game Over".



■ È possibile fare stragi di ogni tipo... in alcuni casi, però, l'approccio silenzioso è caldamente consigliabile!

■ *Kane & Lynch* presenta alcune sezioni molto ispirate. Purtroppo non sono molte.



FRAGILE ALLEANZA?

Il termine appropriato per definire il multiplayer di *Kone & Lynch* è "peculiare". Fragile Alliance, questo il nome dell'unica modalità disponibile, metterà i giocatori nei panni di un gruppo di rapinatori impegnati a svaligiare una banca (sono divisi in squadre). Il vostro obiettivo e quello dei vostri complici sarà quello di "recuperare" più denaro possibile (la collaborazione sarà fondamentale), mentre una squadra di bot travestiti da poliziotti cercherà di impedirvelo. La cosa bizzarra è che si potrà "tradire" in qualsiasi momento il proprio gruppo, aggiungendo così un po' d'imprevedibilità e passando dalla parte delle forze dell'ordine.



■ L'intesa con Lynch poteva essere migliorata da un sistema di controllo e interazione più raffinato.



CURIOSITÀ

La campagna single player di *Kone & Lynch Deod Men* durerà meno di una decina di ore (sono previsti due finali differenti), mentre i tre livelli di difficoltà sono stati chiamati "aspirina", "codeina" e "morfina". Purtroppo, è possibile giocare con Lynch (anziché Kane) sono nella modalità cooperativa. Quest'ultima non è accessibile online.

e vedranno i due evasi impegnati in azioni particolari (un po' come accadeva nella serie *Hitman*): inseguimenti a folle velocità, fughe da istituti penitenziari, assalti a palazzi, gite in discoteca ed elicotteri/aerei da fermare.

Nel corso di queste peripezie, il giocatore avrà ai propri ordini un gruppo di scagnozzi, che si aggiungeranno di volta in volta e cambieranno durante le varie missioni, oltre al solito Lynch che – come un fedele cane da guardia – accompagnerà Kane fino in fondo. Non aspettatevi di poter disporre i vostri uomini come in *Ghost Recon: Advanced Warfigher*: i complici di Kane si limiteranno a seguirlo, ad attaccare o a difendersi. Il titolo di IO Interactive propone un continuo alternarsi di sparatorie e ricerca di possibili coperture, e in alcuni frangenti avere il grilletto facile potrebbe precludere l'esito della vostra missione. Se, da un punto di vista di puro design, *Kane & Lynch* sembrerebbe un titolo "ispirato", vi basteranno pochi minuti per scontrarvi invece con le sue molteplici lacune. Innanzitutto, il sistema di controllo: vi capiterà di mirare in un punto e vedere i proiettili conficcarsi da un'altra parte o su un bersaglio differente. Alla scarsa precisione dei vostri killer bisogna sommare un sistema di copertura, gestito in modo automatico da parte della CPU, che funziona a singhiozzo. Se tutto ciò non fosse sufficiente per farvi comprendere i problemi che affliggono questa produzione, rincariamo la dose con una coordinazione pressoché inutile dei propri uomini in molti frangenti (se un vostro complice – rimasto incastrato in qualche luogo – verrà ammazzato, dovrete ripetere l'intera scena) e un'Intelligenza Artificiale deficitaria nonostante i tre livelli di difficoltà preparati – sia quella che controlla i vostri compagni, sia quella dei nemici.
Il comparto grafico di *K&L* non brilla né per la potenza del motore "Glacier" sviluppato da IO Interactive, né per il livello di dettaglio raggiunto. I modelli poligonali, però, sono di buona fattura e animati in modo abbastanza realistico, mentre i visi dei personaggi sono spettacolari. Le diverse "location" proposte raggiungono risultati altalenanti (lo scenario dedicato a Tokyo, per esempio, è molto bello, mentre quello in Venezuela non è allo stesso livello) ed è possibile distruggere parte dell'ambiente circostante.

Un'ottima colonna sonora e un buon doppiaggio in italiano non riescono comunque ad addolcire l'amarezza per una produzione che poteva e doveva essere migliore.

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Hitman: Contracts, Giu 04, 8
L'Agente 47, il killer più spietato ed efficiente del pianeta, torna prepotentemente alla ribalta in questo terzo episodio della serie *Hitman*.

Freedom Fighters, Nov 03, 7
IO Interactive propone un gioco d'azione in terza persona, in cui un gruppo di ribelli è pronto a respingere l'invasione russa in un futuro alternativo.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **IO Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.kaneandlynch.com

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, 80 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Trama incalzante e appassionante
- Due personaggi carismatici
- Buone ambientazioni

- Sistema di controllo problematico
- I.A. scadente
- Comparto grafico altalenante

La produzione di IO Interactive ci ha lasciato con l'amaro in bocca: una trama ben confezionata e due carismatici anti-eroi non sono riusciti a risollevare un gioco azzoppato da un pessimo sistema di controllo e da un'Intelligenza Artificiale deficitaria.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
7	8	6	6	7	5

6½

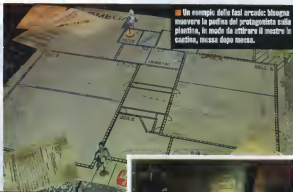
IN ITALIANO

L'intera avventura è tradotta in italiano, sia per quanto riguarda i sottotitoli, sia per i menu. La qualità della traduzione non è eccelsa, ma vale la pena sottolineare che anche alcune parti dello scenario (quelle che comprendono scritte sui muri, lettere, eccetera) sono nella nostra lingua.





Lo stile grafico delle scene d'intermezzo è particolare, ma non perfettamente riuscito.



Un esempio delle fasi arcade: bisogna muovere la pedina del protagonista sulla piantina, in modo da attirare il mostro in cantina, messa dopo messa.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

GHOST IN THE SHEET
IL SEGRETO DEL SETTORE OMEGA

Impossibile riposare in pace quando c'è un mistero da risolvere.

SE pensate che la "vita" di un fantasma armato di lenzuolo sia un noioso andirivieni fra le polverose stanze di un castello abbandonato, vi sbagliate di grosso.

Provate a chiedere al protagonista di *Ghost in the Sheet* che, dopo essere stato investito da un camion, piuttosto che raggiungere la pace eterna è costretto a sottostare agli ordini di un misterioso capo, pronto ad affibbiargli uno scomodo lavoro. La missione consiste nello scoprire cosa è successo nel settore Omega, un'inquietante fabbrica in cui hanno avuto luogo strani incidenti ed efferati omicidi.

Ghost in the Sheet è un'avventura grafica che rielabora con un pizzico di originalità la classica struttura del genere, modificandola in base alla natura del suo protagonista. L'eroe, infatti, è un fantasma privo di corpo (il suo spirito è tenuto insieme solo dal lenzuolo che lo ricopre), pertanto non è in grado di svolgere le classiche azioni da avventura "punta e clicca". Le abilità di cui potrà servirsi verranno acquisite nel corso del gioco, man mano che lo spettro imparerà ad abituarsi alla sua condizione: inizialmente potrà spostare gli oggetti con la telecinesi e, via via, sarà in grado di usare l'elettricità, creare luce dal nulla, eccetera.

L'incorporeità del protagonista, inoltre, rende impossibile la presenza dell'inventario, obbligando il giocatore a risolvere gli enigmi proposti nelle stanze usando solo gli oggetti presenti al loro interno, spostandoli e combinandoli. Se, da un lato, ciò si dimostra una variante originale della solita avventura grafica, dall'altro è una semplificazione un po' estrema: gli oggetti presenti in una stanza

"L'eroe è un fantasma privo di corpo"

sono sempre in numero ridotto e basta poco per capire cosa fare. Proprio per questo, una sostanziosa parte dei rompicapi da affrontare è basata sull'attivazione ragionata di alcuni interruttori. In aggiunta, sono presenti anche alcune banali sequenze di gioco arcade in cui, per esempio, lanciare dei mattoni contro dei topi che si muovono forsennatamente sullo schermo.

A ciò si aggiungono un mal riuscito tentativo di imprimere un po' di ironia alla vicenda, uno stile grafico abbastanza anonimo e una trama che suscita curiosità solo all'inizio dell'avventura, per poi passare rapidamente in secondo piano. Il prezzo piuttosto contenuto di *Ghost in the Sheet* riesce, tuttavia, a giustificarne l'acquisto, se ciò che state cercando è un'avventura grafica non particolarmente impegnativa con cui trastullarvi per un paio di pomeriggi.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Grim Fandango, Ott 98. 9
Se amate l'humor nero e personaggi defunti, questo è il gioco che fa per voi. Una perla "immortale" firmata LucasArts disponibile in edizione budget.

Scratches – Graffi Mortali, Giu 06. 8
Per chi è in cerca di qualche emozione più forte e di un'ambientazione sicuramente più inquietante.

NEL LENZUOLO DI UN FANTASMA

Se avete visto il film "Ghost", sapete che i fantasmi non possono interagire facilmente con il mondo degli umani. Imparando a concentrarsi e sviluppando alcune abilità, però, riescono a muovere oggetti con la telecinesi e via dicendo. Il protagonista di *Ghost in the Sheet*, all'inizio, potrà semplicemente spostare piccoli elementi dello scenario, ma in breve sarà in grado di manipolare la luce, l'elettricità e il vento. L'assenza dell'inventario fa sì che le uniche opzioni selezionabili nel gioco siano le suddette abilità, indicate chiaramente nella parte alta dello schermo e facilmente accessibili grazie ai tasti di scelta rapida sulla tastiera.



info ■ Casa **Cardboard Box** ■ Svil **Cardboard Box** ■ Distributore **Adventure's Planet** ■ Link www.adventuresplanet.it ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.ghostinthesheet.com/it/

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 16 MB, 300 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 32 MB**
- Multiplayer **No**

- **Tono ironico**
- **Qualche spunto originale**
- **Semplice e immediato**

- **Trama poco coinvolgente**
- **Personaggi senza carisma**
- **Enigmi troppo lineari**

Il tantativo di confezionare un'avventura a metà strada fra l'horror all'acqua di rose e il comico non riesce fino in fondo. Enigmi troppo lineari e una trama un po' debole non permettono a *Ghost in the Sheet* di raggiungere la sufficienza piena.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
5	5	6	6	6	6

5½


Una volta sconfitto il boss di quartiere, basta semplicemente minacciarlo per farvi consegnare il controllo della sua zona.




Esistono due visuali: una dall'alto, in cui tutto viene gestito dal mouse, e una da vicino, in cui si controlla il personaggio con la tastiera.

IN MULTIPLAYER

Escape from Paradise City dà modo di confrontarsi anche in multiplayer, tramite Internet o LAN, in partite fino a 8 giocatori. La scelta è tra due tipi di sfide: Assassination, in cui è possibile configurare il numero di vite a disposizione di ogni giocatore e Domination, in cui l'obiettivo verrà quello di conquistare tutti i territori presenti sulla mappa.

POTERI MIGLIORABILI

Mano a mano che si procederà nell'avventura, ci si troverà di fronte ad avversari sempre più agguerriti e potenti. Il modo migliore per batterli sarà migliorare le proprie abilità guerriere, investendo sia su un armamentario più sofisticato, sia imparando nuove abilità. Ogni personaggio, infatti, presenta un peculiare "albero di capacità" che possono venir sviluppate investendo i punti esperienza guadagnati durante le varie missioni. Farlo non è un semplice esercizio di pazienza, visto che risultano indispensabili per essere competitivi nel mondo della mala. Per esempio, Boris, migliorando la propria abilità con la pistola, sarà in grado di impiegare nuove armi e potrà eseguire attacchi più devastanti.



GENERE: GDR/AZIONE

ESCAPE FROM PARADISE CITY

Tre ex galeotti al servizio della giustizia.

QUALE miglior modo per sconfiggere la criminalità che affidare la sicurezza cittadina a chi di nefandezze se ne intende? È proprio per questa ragione che il sindaco di Paradise City ha pensato bene di sfruttare le abilità di tre incalliti gangster per ripulire le strade dalla malavita.

L'intera vicenda di *Escape from Paradise City* si sviluppa lungo una serie di missioni in cui si vestiranno i panni di Nicholas, un rapinatore di banche molto abile nell'uso dei fucili, di Angel, specializzata nel combattimento a corpo a corpo, oppure di Boris, un ex-poliziotto corrotto. L'obiettivo è sempre lo stesso: conquistare i quartieri della città ancora in mano alle bande criminali. La metropoli, infatti, è divisa in numerosi territori, diversi sia per le attività commerciali presenti, sia per la loro importanza strategica. Un quartiere pieno di alberghi, per esempio, risulta molto più remunerativo di uno in cui sono presenti solo delle armerie.

> "L'obiettivo è conquistare i quartieri in mano ai criminali"

Solo bonificando le aree cittadine sarà possibile investire i proventi delle attività illecite nell'acquisto di armi e oggetti, indispensabili per avere la meglio sui boss più potenti. Per vincere una guerra, però, non basta un eroe, pur se coriaceo. Occorre anche assoldare scagnozzi e guardie del corpo, per difendere i territori conquistati e per aumentare la propria capacità offensiva durante gli attacchi. Nonostante la struttura di gioco sia principalmente centrata sul combattimento, siamo comunque di fronte a un gioco di ruolo. I personaggi, infatti, guadagnano esperienza e nuove abilità, è possibile acquistare armi e sono anche disponibili numerose missioni secondarie (purtroppo, molto simili tra loro). Il tutto è arricchito dalla presenza di alcuni elementi tipici degli stretegiò in tempo reale e dei gestionali. Sfortunatamente, però, tali elementi non vengono sviluppati come meriterebbero. Non solo, infatti, la gestione economica dei territori è solamente accennata, ma risulta anche poco divertente sfruttare i propri scagnozzi, visto che non è consentito impartire loro degli ordini.

Escape from Paradise City è un gioco divertente e dotato di una discreta longevità (circa 15 ore di campagna principale), ma non convince del tutto a causa del suo alone di "non finito", che rende le missioni fin troppo ripetitive. E non è tutto, visto che anche il comparto audio lascia a desiderare, a causa della colonna sonora non particolarmente ispirata. Altro problema riguarda l'Intelligenza Artificiale, davvero scarsa, tanto che capiterà spesso di vedere il proprio personaggio immobile mentre viene attaccato da un gruppo di nemici. Peccato, perché la grafica curata, con ambientazioni riuscite e animazioni ben fatte, e il divertente sistema di miglioramento delle abilità dei personaggi avrebbero meritato di più.

Francesco Mozzanica — GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

La versione di *Escape from Paradise City* da noi provata era in lingua inglese. Il distributore italiano del gioco, però, assicura che nel nostro Paese il gioco verrà venduto tradotto nella lingua di Dante.

IN ALTERNATIVA...

Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Ott 06, 9
Se cercate un gioco in cui si spara tanto e si pianificano strategie di attacco, *GRAW 2* è perfetto.

X-Men Legends II: L'Era di Apocalisse, Dic 08, 8
Un GdR d'azione in cui si controllare un gruppo di 4 supereroi per volta, guidandoli sino alla sfida finale con il nemico supremo: Apocalisse.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Sirius Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.paradisecity-thegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9c, 1,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Tre personaggi molto diversi
- Interessante gestione delle abilità
- Molte missioni secondarie, ma...

- ... Ripetitive
- Scarsa I.A.
- Colonna sonora poco ispirata

Nonostante *Escape from Paradise City* sia un gioco impegnativo, presenta anche una serie di difetti, quali la scarsa I.A. e la ripetitività delle situazioni presentate. Diverte, ma non ha le qualità per impensierire i campioni del genere.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	6	7	7	5	7


I combattimenti risultano spesso confusionari, e il sistema di abilità si rivela un'arma a doppio taglio.

CARICA!
Fin dai primi istanti di gioco, vi renderete conto di una particolarità quasi sconcertante: in *Fury* non c'è nessuna barra del Mana. Le abilità, infatti, sono basate su delle "cariche": queste vengono generate grazie ad alcuni attacchi, e consumate da altri, di solito quelli più devastanti. Il giocatore deve quindi gestire il combattimento alla luce di questo sistema, preparando un set di abilità bilanciato prima di scendere in campo.


La modalità Elimination vede due squadre combattere per la vittoria.



GENERE: GDR/AZIONE ONLINE

FURY

Un GdR online tutto azione e velocità, con una buona ricetta, ma dei pessimi ingredienti.

LINGUA E SERVER
Gioco, scatola e manuale sono completamente in inglese.

IN questi ultimi anni, sono stati pubblicati diversi titoli in grado di appagare la fame di sfida e GdR che attanaglia molti appassionati. *Fury*, sviluppato da Auran, si affaccia sul mercato tentando di soddisfare proprio questo genere di utenza.

Il gioco mette in campo alcune idee più o meno originali, e una di queste è sicuramente la limitazione a un singolo personaggio disponibile per giocatore: una scelta azzardata, che però non pregiudica l'esperienza complessiva per via della particolare struttura del titolo. Infatti, è possibile acquisire le abilità di tutte le classi senza alcuna limitazione, e *Fury* punta su questa peculiarità con un sistema di progressione che abbandona i classici livelli divisi in classi.

Il gioco viene presentato come un MMO (cioè, un gioco online di massa), ma di "massa" non ha quasi nulla: tutto si basa sulle battaglie fra giocatori (PvP), e le classiche componenti quali l'esplorazione o una storia (decente) sono assenti. È presente una singola zona comune a tutti, con personaggi non giocanti (PNG) come mercanti o allenatori; da qui si accede anche, e soprattutto, alle partite in corso.

Queste battaglie si dividono in tre modalità, ognuna dotata di mappe specifiche: Bloodbath, un frenetico tutti contro tutti; Vortex, dove due squadre combattono per il possesso di quattro cristalli; ed Elimination, il classico scontro fra due gruppi di giocatori.

Al termine di ogni match, il sistema assegna un certo numero di oggetti come ricompensa, e tutti i partecipanti sono in grado di tirare un dado virtuale per aggiudicarseli. Il bottino più importante, però, è rappresentato dalle essenze; queste sono necessarie al completamento delle missioni principali (chiamate Trials), fondamentali per la progressione del proprio personaggio dato che rappresentano uno degli strumenti per ottenere nuove abilità. La possibilità di acquisire qualsiasi attacco non fa del proprio alter ego un potenziale "eroe" invincibile: per ovviare a tale rischio, gli sviluppatori hanno implementato un sistema dove equipaggiamento e abilità usano un numero prestabilito di punti, e grazie a un limite invalicabile il giocatore è obbligato a compiere delle scelte su cosa portare in battaglia.

"*Fury* presenta una mole considerevole di difetti"

A fronte di alcune idee originali, *Fury* presenta una mole considerevole di difetti, come la scarsa ottimizzazione che inficia il comparto tecnico o la generale realizzazione del gioco. Oltre a una varietà estremamente limitata, il titolo soffre di un combattimento confusionario e poco appagante, con molte abilità inutili e altre poco bilanciate. Le buone idee devono essere supportate da una realizzazione all'altezza, e questo non è il caso di *Fury*.

Antonio Colucci 

IN ALTERNATIVA...

Guild Wars, Lug 05, 8
Un ottimo titolo che strizza l'occhio agli appassionati del genere, conta su tre capitoli di grande successo e una recente espansione (*Eye of the North*).

Dark Messiah - Might and Magic, Nov 06, 9
Un misto tra GdR d'azione e sparatutto in prima persona. Questo titolo offre una bella avventura in singolo e divertimento in multigiocatore.

SOLDI, SOLDI, SOLDI
Per giocare a *Fury* non è necessario pagare una quota mensile, ma è possibile sottoscrivere un abbonamento per ricevere alcuni benefici: sono in vendita, infatti, dei pacchetti che offrono tutte le abilità di un certo archetipo, ed è anche possibile acquistare la moneta del gioco in diversi "tagli". Questo tipo di opzioni snatura decisamente l'esperienza ludica, presentando dei vantaggi notevoli per chi è disposto a pagare.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Auran** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.unleashthefury.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,0 GHz, 512 MB RAM (Vista 1 GB), Scheda 3D 128 MB, 10 GB HD, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **Dual Core, 1 GB RAM, (Vista 2 GB), Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Qualche buona idea
- Alcune mappe gradevoli
- Tante abilità...

- ...molte delle quali inutili
- Combattimento confusionario
- Varietà estremamente limitata

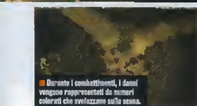
Alcune idee presenti in *Fury* sono originali, ma il gioco soffre di tanti difetti, come un combattimento per nulla appagante e poche modalità di gioco. Considerando anche le prestazioni "ballerine" dovute a una scarsa ottimizzazione, il risultato è un titolo da evitare.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	DESIGN DELLE MAPPE
5	5	4	4	5	5

4½


Presso i villaggi di creature neutrali è possibile reclutare mercenari in cambio di cristalli o di metallo fuso dalle armi.


Un eroe, i suoi seguaci e un mondo misterioso da esplorare: le novità di *Stranger* vanno cercate altrove.


Durante i combattimenti, i danni vengono rappresentati da numeri colorati che svolazzano sulla scena.

GENERE: AZIONE/GDR

STRANGER

Tre eroi, tanti nemici, decine di missioni... ma la quantità vale poco senza la qualità.

Ci sono circostanze in cui il mercato dei videogiochi sembra crearsi convinzioni dotate di un riscontro concreto quanto meno dubbio.

La più controversa di queste convinzioni, forse, è che il modo migliore per raccogliere consensi sia quello di mescolare i generi. Ci si dimentica spesso, però, che chi tenta di far bene tante cose contemporaneamente, il più delle volte, non riesce ad accontentare nessuno. *Stranger*, il nuovo GdR d'azione sviluppato da Fireglow Games (autori della serie *Sudden Strike*), potrebbe essere considerato l'emblema di tale assunto.

Il giocatore veste i panni di tre eroi alle prese con la sopravvivenza in un mondo ostile, nel quale vengono esiliati a causa di una ingiusta sentenza. Ciascuna missione si svolge in una mappa in cui sarà solitamente necessario raggiungere una certa locazione o raccogliere un determinato oggetto, naturalmente dopo essere passati attraverso orde di nemici assetati di sangue.

Le diverse quest sono arricchite, talvolta, da piccole avventure secondarie o da deviazioni nel percorso che conducono a qualche tesoro nascosto, mentre ciascun capitolo è collegato a quello successivo da filmati realizzati con schermate statiche in stile cartoon, che aiutano a delineare la fragile trama che sorregge il gioco.

> **"Si vestiranno i panni di tre eroi in un mondo ostile"**

Oltre ad armi e corazze, i "cattivi" sconfitti lasciano cadere a terra anche cristalli colorati, che andranno distribuiti tra i personaggi in relazione alle magie da lanciare (o da cui ci si deve proteggere): gli incantesimi sono infatti suddivisi in "scuole" differenziate in base al colore. La mescolanza di generi presentata da *Stranger* riguarda non solo questo peculiare sistema di gestione delle risorse, ma anche il fatto che è consentito arruolare tra le tribù amiche qualche mercenario che affianchi i nostri eroi nelle loro battaglie, fino a dar vita a piccoli eserciti controllabili come in un qualunque strategico in tempo reale.

Non si tratta di un'idea particolarmente originale, già la serie *Spellforce* tentava, a un livello ben più alto, questo tipo di fusione. Per di più, *Stranger* si dimostra incapace di realizzarla come si deve, presentandoci un mondo fantasy anonimo e poco caratterizzato, un motore grafico antiquato, meccaniche di gioco inutilmente contorte e un sistema di combattimento che manca sia di adrenalina, sia di profondità tattica.

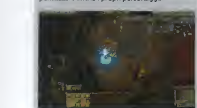
Come sempre capita, a distinguere un prodotto mediocre da un capolavoro non è tanto la lista delle caratteristiche, la quantità di armi o di mostri o di mappe, ma la cura del dettaglio: nonostante l'esperienza, Fireglow ha ancora qualcosa da imparare.

Mosè Viero



MAGIE DAI MILLE COLORI

Uno degli spunti più creativi offerti da *Stranger* è il sistema di gestione degli incantesimi. Ciascuna scuola è caratterizzata da un colore: per utilizzare una certa magia, sarà necessario non solo averla appresa dall'albero delle abilità, ma anche possedere una sufficiente quantità di cristalli corrispondenti e assegnarli al personaggio che dovrà lanciarla. Viceversa, assegnare a un personaggio i cristalli del colore "opposto" rispetto a quello delle magie usate dal nemico avrà un effetto protettivo. Il bello arriva ai livelli alti, quando bisognerà lanciare contemporaneamente magie di diversi colori, con la conseguente necessità di mischiare i cristalli in modo equilibrato, in modo da non penalizzare anche i propri personaggi.



PROBLEMI TECNICI

La versione di *Stranger* messa a disposizione di GMC non brilla per pulizia e stabilità: oltre a occasionali crash, si verificano con una certa frequenza problemi grafici dovuti al persistere sullo schermo di effetti di luce e bagliori provocati da magie. Fino a questo momento, non sono state annunciate patch di correzione.

IN ITALIANO

Stranger è tradotto in italiano per quanto riguarda i testi, mentre il parlato è in inglese.



IN ALTERNATIVA...

Spellforce 2: Shadow Wars, Mag 06, 9
Il gioco di Phenomic è il miglior esempio di unione tra strategia e GdR eroi da far crescere in combattimento, tante missioni e battaglie campali con grandi eserciti. Occhio a Starforce!

Titan Quest, Lug 06, 8 ½
Per chi preferisce il GdR d'azione senza compromessi, il migliore tra le recenti uscite è il titolo ad ambientazione mitologica di Iron Lore, magari accoppiato con la sua espansione *Immortal Throne*.

Info ■ Casa **Fireglow** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **KochMedia** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.stranger-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 compatibile PS, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (8 giocatori)**

+ Sistema di gestione delle magie originale
+ Gran quantità di nemici e tesori
+ Gira senza problemi anche su PC di fascia bassa

- Privo di personalità e mordente
- Giocabilità anonima
- Motore grafico povero

Pur introducendo qualche piccola innovazione, *Stranger* si basa su concetti di gioco già visti e, in questo caso, proposti con uno stile anonimo e poco rifinito. Nell'affollato panorama dei GdR d'azione si trova di meglio.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
5	5	5	6	5	5



Gli scontri campali vengono risolti dal computer, ma la schermata riassuntiva fornisce molte informazioni su cosa è accaduto nella battaglia.



Uno sguardo alla mappa, e agli obiettivi, della campagna di Russia permette di rendersi conto della vastità dell'impresa tentata da Napoleone.

GENERE: WARGAME A TURNI

NAPOLEON'S CAMPAIGNS

Dalla nascita dell'America all'ascesa e caduta di Napoleone.

IN INGLESE E FRANCESE

***Napoleon's Campaigns* è attualmente disponibile solo in inglese e in francese. Per il momento, non sono previste traduzioni nel nostro idioma e occorre notare che una buona conoscenza di almeno una di queste due lingue è indispensabile per seguire i tutorial, leggere i manuali e capire le informazioni che ci giungono dai campi di battaglia.**

DOPO un paio di titoli poco convincenti (*Pax Romana* e *Le Grandi Invasioni*), la francese AGEOD è entrata all'improvviso nei cuori degli appassionati di simulazioni storiche nel 2006, con la pubblicazione di *Birth of America*.

Questo gioco, dedicato ai grandi conflitti nordamericani del '700 (la guerre Franco-indiane e la rivoluzione del 1776) conquistò immediatamente l'attenzione di tutti grazie a una giocabilità semplice e intuitiva, che non trascurava un'enorme attenzione per i dettagli, unita a una splendida veste grafica e a un'Intelligenza Artificiale di prima qualità. Che non si fosse trattato di un caso isolato lo dimostrò il titolo successivo, *AGEOD American Civil War*, basato su un'evoluzione dello stesso sistema di gioco e dedicato alla guerra di secessione tra gli Stati Uniti del Nord e quelli del Sud. Un nuovo successo, nonché, secondo alcuni, il miglior wargame mai pubblicato sull'argomento.

È stato così con molta aspettativa, che si è atteso il "ritorno a casa" del viaggio di AGEOD oltreoceano. *Napoleon's Campaigns*, infatti, utilizza una versione ulteriormente migliorata dell'acclamato sistema visto in azione nei due titoli precedenti per riproporre tutte le principali campagne di Napoleone dal 1808 al 1815, a livello operazionale/strategico. Non c'è, lo precisiamo subito, uno scenario "globale", ma questo probabilmente perché l'andamento discontinuo delle guerre napoleoniche, nonché le fluttuazioni diplomatiche che caratterizzarono i rapporti tra i vari stati europei dell'epoca, mal si sarebbero adattati alla scala di *NC* e alla mancanza di un modello diplomatico nel sistema di gioco.

Detto questo, scenari come "La Guerra per la Penisola Iberica", per quanto limitati a un'area della mappa (Spagna e Portogallo), coprono anni di conflitto e hanno complessivamente più turni di gioco della grande campagna in *ACW* – anche se, naturalmente, con una mappa più piccola e meno unità da gestire. In compenso, all'appello mancano comunque campagne importanti, come quella d'Italia e quella d'Egitto; speriamo di vederle presto aggiunte con qualche aggiornamento.

> "Grande accuratezza storica e un sistema di gioco alla portata di tutti"

Il gioco si svolge su una mappa dell'Europa divisa in "aree", ma, in base allo scenario, solo porzioni del continente saranno "accessibili". Ogni turno di gioco simula una settimana di tempo reale, mentre le pedine che muoviamo sulla carta geografica rappresentano "corpi d'armata" e "armate". Questa seconda definizione indica un raggruppamento di corpi d'armata, ognuno dei quali può, a sua volta, essere formato da un numero variabile di "divisioni". È proprio la divisione, dunque, l'elemento militare più piccolo del gioco, e *NC* simula pressoché tutti i tipi di formazione che parteciparono alle guerre napoleoniche, dalle unità della Vecchia Guardia ai Cosacchi, senza dimenticare reparti ausiliari quali l'artiglieria e gli importanti carri di rifornimenti.

Il giocatore è libero, entro certi limiti, di riorganizzare i propri eserciti come meglio crede, indicando quali divisioni faranno parte di un corpo d'armata, e quali, tra questi ultimi, verranno raccolti in un'armata. Inoltre, armate e corpi d'armata possono essere affidati a comandanti militari che ne esaltino il comportamento in combattimento in vari modi. È possibile che le formazioni militari subordinate a una certa unità non si trovino tutte nella stessa area, ma

L'ARTE HA LA SUA PARTE

Graficamente, *Napoleon's Campaigns* è uno splendore per gli occhi. Non parliamo di un 3D fotorealistico, ma del talento e della pazienza certosina con cui gli artisti di AGEOD hanno ricostruito l'atmosfera dell'Europa napoleonica sul monitor del PC. La mappa è splendida e le armate e i comandanti possono essere rappresentati da miniature che ricordano quelle che, un tempo, i veri generali spostavano sulle carte geografiche per registrare i movimenti delle loro armate. Come in *American Civil War*, anche gli elementi dell'interfaccia utente sono stati studiati in modo da ricordare sia gli arredamenti, sia le architetture di inizio '800. La colonna sonora, per chi vuole attivarla, consiste in una selezione di brani musicali e marce militari dell'epoca. Non esitiamo a dire che, sotto l'aspetto meramente "artistico", *NC* riflette tutto l'amore per il periodo storico rappresentato.



IL BASTONE DEL COMANDO

Napoleon's Campaigns ricostruisce in dettaglio oltre mille comandanti che guidarono in battaglia le forze delle nazioni impegnate nei vari conflitti, e il giocatore, prima di ogni partita, ha modo sia di utilizzare i "valori storici" per ognuno di loro, sia di generarne di casuali. Nel secondo caso, sarà necessario impegnarli in battaglia per scoprire quanto effettivamente valgano. Gli inglesi potrebbero così accorgersi che un tale Wellington ha più o meno il talento di un generale italiano della Seconda Guerra Mondiale, mentre lo storicamente sconosciuto Paul Hayingers è un genio militare di prima grandezza. Paradossalmente, riteniamo più realistica questa seconda opportunità, ma chi lo desidera potrà schierare generali che rispecchino quanto riportato su di loro dai libri di Storia.



La "mappa delle alleanze" indica chi sono i nostri amici e chi i nostri avversari in un dato scenario.

Uno scenario ipotetico ricostruisce il tentativo di Napoleone d'invadere l'Inghilterra... sempre che Nelson non ci metta lo zampino!

MANOVRA RISTRETTA

I "veterani" di *Birth of America* e *American Civil War* noteranno che sul Vecchio Continente – a parità di scala – le guerre sono faccende più "affollate" e claustrofobiche. Mancano, infatti, data la natura della regione, quella vastità di spazi e quell'ampiezza di manovra operazionale che caratterizzava i primi due titoli. Questa non è una critica al gioco in sé: tale era, infatti, la natura delle guerre europee del tempo; ma menzioniamo il fatto a beneficio di coloro che preferiscono campagne dal respiro più ampio.

siano sparse in una vasta regione della mappa. Così, è perfettamente possibile organizzare, per esempio, "l'Armata del Reno", e avere alcuni dei suoi corpi nel cuore della Francia o già impegnati in battaglia in Europa centrale.

Il movimento avviene a "turni simultanei": entrambi i contendenti (uno dei quali può essere gestito dalla I.A.) pianificano le loro mosse e, in base alla produzione industriale e alle possibilità di reclutamento, ordinano la creazione di nuove unità. Quando entrambi hanno completato la pianificazione per il turno, il PC ne calcola i risultati, eseguendo gli ordini "simultaneamente". Può accadere, dunque, che un'armata in marcia verso una certa regione venga "intercettata" a metà strada da una formazione nemica la quale, muovendosi anch'essa, si interpone tra la prima e il suo obiettivo. Quando due formazioni nemiche si incontrano, avviene una battaglia i cui risultati sono sempre calcolati dal PC in base ai fattori coinvolti (unità presenti, comandanti, terreno, tempo atmosferico e altre variabili). Alla fine di ogni scontro, appare una tabella con il risultato e ricca di indicazioni su cosa è accaduto: in questo modo, anche se non abbiamo seguito gli eventi con i nostri occhi, possiamo vedere cosa è andato eventualmente storto e porvi rimedio la prossima volta.

La I.A., come è tipico della serie, è molto buona, e vi è l'opzione di concederle più tempo per pensare – pagando con una durata più lunga dei turni l'opportunità di sfidare un avversario ancora più impegnativo.

Il più grande pregio di *Napoleon's Campaigns* è senz'altro la semplicità. Mentre un neofita potrebbe sbarrare gli occhi davanti all'immensa mole di dati presentata (in tal senso, il gioco è a tutti gli effetti un'enciclopedia del periodo napoleonico), in realtà basta un'ora o poco più per apprendere i fondamenti del comando: come organizzare le armate, come muoverle e come impiegare al meglio i nostri comandanti. Il resto (effetti del terreno, qualità variabile delle truppe, impatto delle condizioni atmosferiche...) viene con il tempo e l'esperienza, e possiamo garantire che, con un po' di pazienza, dentro lo zaino di ogni giocatore si troverà prima o poi il bastone del maresciallo!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

AGEOD American Civil War, Ago 07, 8
Il titolo precedente di AGEOD utilizza lo stesso sistema di *Napoleon's Campaigns* per simulare in modo eccellente il grande conflitto americano tra Confederati e Unionisti.

Crown of Glory, Set 05, 8
Il periodo napoleonico ricostruito su due scale. strategica (ove si gestiscono tutti gli aspetti una grande potenza), e tattica – con un sistema a turni ed esagoni per simulare le battaglie tra eserciti.

Info ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.napoleons-campaigns.com/

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda grafica 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, Scheda grafica 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, e-mail**

- Storicamente dettagliato e accurato
- Splendida veste grafica
- Relativamente semplice da apprendere

- Mancano alcune campagne importanti
- Qualche dubbio sui risultati delle battaglie
- Organizzare le armate è un po' macchinoso

Uno dei migliori giochi napoleonici apparsi su PC. Mentre si limita a ricostruire le operazioni militari a livello strategico, senza rappresentare le singole battaglie, il livello di dettaglio è elevatissimo, mentre il sistema di gioco rimane alla portata di tutti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
8	7	8	8	8	8

8



Dalla mappa di pianificazione industriale possiamo "ordinare" nuove unità, venendo informati dei costi e dei tempi necessari per la produzione.



La Francia, nello scenario del del D-Day, è assai meno difesa di quanto lo fosse storicamente.

GENERE: WARGAME A TURNI

COMMANDER EUROPE AT WAR

Una conquista dell'Europa in versione "semplice", ma da non prendere alla leggera!

IN ITALIANO... TRA UN PO'

Commander - Europe at War non è ancora disponibile in lingua italiana, ma Matrix sembra intenzionata a inserire una conversione nella nostra lingua in uno dei prossimi aggiornamenti (una tendenza iniziata con *The Operational Art of War III*). Nel pannello delle opzioni che appare all'inizio del gioco, infatti, è possibile selezionare "italiano" come lingua, ma ancora senza risultati. Il manuale rimane disponibile solo in lingua inglese.

MOLTI giocatori, sia tra gli appassionati di wargame, sia tra il pubblico che preferisce generi meno di nicchia, ricorderanno un titolo SSI del lontano 1994 chiamato *Panzer General*. Si trattò di uno di quei rari esperimenti capaci di unire a una ricostruzione a turni storicamente verosimile delle grandi battaglie della Seconda Guerra Mondiale, un'immediatezza nel sistema di gioco capace di dare veramente a tutti la possibilità di vestire l'uniforme di Rommel, Patton o Montgomery. *PG* diede origine a un'intera serie di titoli e la sua influenza si fa sentire ancora oggi.

Commander: Europe at War è uno dei giochi che hanno raccolto gli elementi migliori lasciati in eredità dal titolo SSI, nonché quella di altri wargame che hanno cercato di avvicinare questo genere specializzato al grande pubblico (come *Strategic Command* di Battlefront).

Il risultato è una ricostruzione limpida e realistica del secondo grande conflitto nel teatro europeo, che rappresenta tutti gli elementi più importanti della guerra (vari tipi di unità terrestri, navali e marittime, produzione industriale delle nazioni coinvolte, ricerca tecnologica, rifornimenti, impatto dei leader più importanti sulle operazioni delle armate, e una forma limitata di diplomazia) – senza richiedere al giocatore enormi investimenti di tempo, pazienza e microgestione.

La mappa, divisa in esagoni, copre tutta l'Europa, dalla Spagna agli Urali, e dalla Norvegia al Nordafrica – mentre all'estremità sinistra troviamo una rappresentazione del Canada e degli Stati Uniti settentrionali (con la possibilità, così, di simulare materialmente la produzione e l'invio di truppe oltreatlantico di questi due paesi).



Ogni unità rappresenta un corpo d'armata, uno squadrone aereo o, nel settore marittimo, una grande nave da guerra, una flottiglia di vascelli più piccoli o un gruppo di trasporti.

Possiamo combattere contro un amico oppure sfidare l'Intelligenza Artificiale. In ogni scenario (li descriviamo altrove in queste pagine), è possibile gestire o l'Asse (limitata all'alleanza italo-tedesca) o gli Alleati. Inoltre, la mappa è costellata di paesi minori, che iniziano il gioco per la maggior parte come neutrali e che passano sotto il controllo di un giocatore non appena l'altro dichiara loro guerra. Il movimento avviene a turni: un giocatore muove e combatte con tutte le proprie unità, quindi l'azione passa all'avversario.

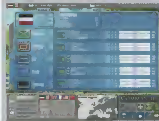
> **"Una visione detta guerra in Europa gestibile, facile da imparare, ma non banalizzata"**

Le unità possono essere mosse una alla volta. Per ogni unità, tranne particolari eccezioni, la procedura obbligatoria è muovere e quindi, facoltativamente, attaccare un nemico che si trovi in un esagono adiacente a quello d'arrivo. Non è possibile combinare attacchi di due unità (per esempio assalire contemporaneamente della fanteria in difesa con due corpi corazzati), ma occorre dunque effettuarli in successione. Inoltre, non è possibile attaccare e poi muovere: se, per qualche ragione, si decide di sferrare un'offensiva con un'unità all'inizio del suo turno, essa dovrà quindi rimanere immobile.

Gli aerei rappresentano un'eccezione nel fatto che possono condurre azioni belliche "a distanza", ovvero senza lasciare l'esagono in cui sono basati. Le squadriglie di caccia, però, hanno un raggio d'azione "difensivo" e se un'unità aerea sferra un attacco in un esagono che rientra entro tale raggio, essa dovrà dapprima subire un contrattacco "preventivo" da parte dei caccia nemici posizionati nella

A CACCIA DEL TIGRE

La ricerca tecnologica consente, gradualmente, di "sbloccare" unità più potenti, come carri pesanti o bombardieri strategici. Il gioco non rappresenta mezzi veri, come il famoso carro Tigre dei tedeschi, o i T-34 russi, ma, in senso astratto, possiamo dire che un "corpo corazzato pesante" simula l'impiego di tali veicoli. Inoltre, le loro "silhouette", insieme a quelle di altri famosi mezzi del conflitto, vengono utilizzate per rappresentare le varie unità sulla mappa (un'opzione consente di impiegare, invece, i classici simboli NATO, graficamente più spartani anche se più realistici). Una possibilità interessante è quella che permette di aumentare la casualità con cui i conseguimenti vengono ottenuti: i giocatori dovranno quindi pianificare le loro strategie senza sapere se un grande passo avanti nella tecnologia bellica si trova appena dietro l'angolo, o se i tanto sospirati "carri medi di nuova concezione" arriveranno con sei mesi di ritardo – permettendo a tutti di rivivere le emozioni della redazione di GMC quando aspetta gli articoli.




Gli attacchi aerei sono soggetti all'intercettazione da parte delle squadriglie della caccia nemica posizionate nella regione.



La guerra navale include sbarchi, protezione dei convogli, e perfino l'impiego dei sommergibili.

REPARTI DI MANUTENZIONE

Come è sua tradizione, Matrix Games non "abbandona" i suoi titoli dopo la pubblicazione, ma li sostiene con una serie regolare di patch che ne correggono gli errori più evidenti implementando, al tempo stesso, le richieste migliori giunte dagli utenti. Al momento in cui andiamo in stampa, la versione più recente di *C: EaW* è la 1.04, ed è su questa che abbiamo basato la nostra recensione. Potrete trovare l'aggiornamento sul sito di Matrix a www.matrixgames.com

FOTO DI GUERRA

Commander - Europe at War presenta sei scenari, con altrettante date di inizio. Il primo conduce dallo scoppio della guerra, il 1 settembre del 1939, alla sua conclusione; i successivi, pur concludendosi sempre con la fine del conflitto, pongono l'inizio delle operazioni in coincidenza con i più importanti eventi dello stesso: 10 aprile 1940 (invasione della Francia), 22 giugno 1941 (invasione dell'Unione Sovietica), 30 aprile 1942 (seconda offensiva di Rommel in Nord Africa e inizio dell'attacco tedesco in direzione di Stalingrado), 4 luglio 1943 (battaglia di Kursk e invasione della Sicilia) e, infine, 6 giugno 1944 (sbarco in Normandia).





La battaglia di Kursk fu il più grande scontro corazzato della Storia – ma intanto, a sud, gli Alleati sbarcavano in Sicilia.

regione: un buon modo per simulare sia l'impiego di questo tipo di velivoli, sia il concetto di "superiorità aerea". Inoltre, dopo poco, anche il giocatore più inesperto si troverà naturalmente portato a condurre operazioni aeree realistiche in appoggio alle truppe a terra, con bombardamenti mirati per "ammorbidire" l'avversario, seguiti dall'assalto vero e proprio.

C:EaT permette di schierare vari tipi di corpo d'armata, come guarnigioni, fanteria (semplice e motorizzata) e corazzati. Ogni tipo ha caratteristiche individuali di movimento, assalto, difesa, "costo" in termini industriali per la produzione e così via. Le unità iniziano con un livello di forza pari a "10 fattori", che viene gradualmente eroso durante i combattimenti, ma può essere ripristinato con la spesa di punti-industriali (un concetto mutuato direttamente da *Panzer General*, che però utilizzava punti-prestigio). Gli stessi punti-industriali (che variano in base a quanto, storicamente, ogni nazione poteva produrre con le proprie infrastrutture) e sono impiegabili anche (e soprattutto) per acquistare nuove armate, e perfino comandanti! Questi ultimi costano moltissimo, ma la presenza di uno di loro può alterare radicalmente le sorti in una certa area del conflitto – come Rommel ben dimostrò in Nord Africa.

La I.A. è discreta anche se non spettacolare, e, come spesso avviene, si comporta meglio in quelle situazioni in cui deve giocare "sulla difensiva" (la prima parte del conflitto se le affidiamo gli Alleati, la seconda se gestisce l'Asse). A parte questo, gli schieramenti iniziali di alcuni scenari ci hanno convinto poco; per esempio, la regione della Normandia in occasione dell'omonimo sbarco è assai poco difesa dalle forze tedesche – al punto che gli alleati possono prendere terra con forze massicce pressoché indisturbati. Forse, è un modo per aggirare i limiti della simulazione e consentire – più avanti – una ricostruzione più corretta della campagna (il giocatore dell'Asse farà accorrere in Francia settentrionale ogni unità disponibile), ma di certo non è questo ciò che avvenne nella realtà.

Se *C:EaW* non vincerà premi per avere introdotto meccaniche di gioco originali, non c'è dubbio che il titolo di Slitherine abbia tratto la migliore ispirazione possibile da molti prodotti già esistenti. Considerando che gli scenari più brevi possono essere completati in una serata, e che perfino l'intero conflitto è simulabile in tre o quattro giorni di gioco, non esitiamo a consigliarvi questo ottimo titolo introduttivo. Oltre a ciò, *Commander: Europe at War* saprà soddisfare anche l'appassionato più esigente, ma in cerca di una visione della guerra in Europa 1939-45 al tempo stesso gestibile, facile da imparare, ma non banalizzata.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Hearts of Iron II, Feb 05, 8 ½
Tutti i continenti sono avvolti nelle fiamme, in questa dettagliata ricostruzione della Seconda Guerra Mondiale. Dagli autori di *Europa Universalis*.

Gary Grisby's World at War, Giu 05, 8
Un altro gioco che copre la Seconda Guerra Mondiale in tutto il mondo, in modo semplificato, ma ugualmente molto interessante.

info ■ Casa **Matrix** ■ Sviluppatore **Firepower, Slitherine & Doublethink** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Prezzo **€ 33,99 (download digitale), € 40,99 (CD+manuale cartaceo)** ■ Internet www.matrixgames.com/

specifiche tecniche
- Sist Minimo **Processore 1,4 GHZ, 512 MB RAM, Scheda grafica 32 MB, 300 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 2,4 GHz, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Sistema di gioco semplice ma profondo
- Buona scelta di scenari
- Copre tutti gli aspetti più importanti del conflitto

- IA adeguata ma non brillante
- Risoluzione fissa a 1024x768
- Dubbi sulla "storicità" di alcuni scenari

Commander **è un gioco di strategia realistico adatto a tutti. La battaglia per l'Europa è presentata in un modo semplice, ma elegante, che permette ai giocatori di considerare una vasta gamma di strategie in terra, cielo, e mare. Consigliato tanto all'esperto, quanto al neofita.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
7	5	8	8	7	7

7 ½

www.gamesradar.it

GENERE: FPS

BATTLESTRIKE: FORCE OF RESISTANCE

Un'ambientazione banale per un FPS privo di qualità.


Quando si viene colpiti, la visuale di tinge per un attimo di rosso.



LA struttura di gioco di *Battlestrike: Force of Resistance* è molto classica. Vestirete i panni di un commando inglese che si troverà impegnato in una serie di missioni, nel tentativo di aiutare un gruppo di partigiani a resistere all'avanzata tedesca.

Dovrete contare solo sulle vostre forze e, a rendere il tutto ancora più difficile, ci penserà il pessimo sistema di mira, che rende quasi impossibile colpire i nemici a meno di utilizzare lo zoom dell'arma. Non preoccupatevi, però: gli avversari saranno dotati di una I.A. talmente scarsa, che spesso non si preoccuperanno neppure di trovarsi una copertura. I problemi non finiscono qui. A una realizzazione tecnica mediocre, caratterizzata da una grafica povera di dettagli e da un comparto audio anonimo, si aggiungono la scarsa longevità (bastano circa 8-10 ore per completare il gioco) e l'assenza di qualsivoglia modalità online. A completare questo quadro sconfortante ci pensa un design delle mappe poco ispirato, caratterizzato da livelli fin troppo lineari. In definitiva, l'unico aspetto positivo di *Force of Resistance* è costituito dall'abbondanza di armi tra cui scegliere. Magra consolazione.


Battlestrike: Force of Resistance è completamente tradotto nella nostra lingua.

Francesco Mozzanica



Info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	5
ARMI	6
DESIGN DELLE MAPPE	4

4½

GENERE: FPS

MARINE SHARPSHOOTER 3

Tre è il numero perfetto. Per darci un taglio, però!


Prima di ogni missione, dovrete scegliere l'equipaggiamento dei vostri soldati.



A quanto pare, City Interactive si è intestardita sui seguiti di *Marine Sharpshooter*.

Nonostante si sia arrivati al terzo episodio, però, il comparto tecnico non ha subito grandi miglioramenti, tanto che si ha l'impressione di trovarsi di fronte a uno sparatutto vecchio. La struttura prevede l'impiego di due soldati, un cecchino e un assaltatore, controllabili a turno dal giocatore. Il primo viene usato per sfoltire le file nemiche, il secondo per eliminare le sacche di resistenza residue.

La varietà nell'azione è rovinata da una pessima grafica, caratterizzata da ambientazioni ripetitive e poco dettagliate. Pessimo lavoro anche dal punto di vista dell'Intelligenza Artificiale: i nemici non sfruttano delle astute tattiche d'attacco e il vostro commilitone si comporterà in modi assurdi, per esempio dimenticando di seguirvi in battaglia per darvi manforte. In più, *Marine Sharpshooter III* è tutt'altro che longevo (4-5 ore di campagna principale e niente multiplayer), ha un comparto audio ripetitivo e le armi, pur se abbastanza numerose, non presentano significative variazioni nel loro utilizzo.


Il gioco è completamente tradotto nella nostra lingua.

Francesco Mozzanica



Info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.city-interactive.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
ARMI	5
DESIGN DELLE MAPPE	4

4

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** Black Box ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nat 06, 8

NEED FOR SPEED: CARBON

ESISTE da sempre uno stretto legame tra il mondo dei videogiochi e quello cinematografico. Dopo l'uscita di "The Fast and the Furious", per esempio, i giochi di guida non sono stati più gli stessi.

■ Non bisogna formalizzarsi. Prendere a sportellate gli avversari, infatti, non viene punito in alcun modo.

Ma quale titolo potrebbe riassumere meglio l'approccio al mondo delle corse illegali se non *Need for Speed Carbon*, la sintesi perfetta di tutti i *NfS*. In questo episodio, infatti, si ritorna alle origini della serie: non solo vengono accantonate le atmosfere crepuscolari di *Most Wanted*, in favore di ambientazioni notturne, ma permangono tutti quegli elementi di gioco che caratterizzano la saga. Accanto alle classiche gare di derapate e alle corse per sfuggire alla polizia, sono però presenti alcune novità, come per esempio il controllo del territorio e la possibilità di fare affidamento su un alleato durante le competizioni.

Presso il sito ufficiale di EA (**www.electronicarts.it/**) è possibile reperire l'ultima versione della patch (la 1.4). Attenzione, però, per scaricarla occorre possedere un proprio account EA. Tale upgrade, non solo risolve alcuni piccoli bug presenti nella versione originale del gioco, ma consente anche di far girare *Corbon* sui computer equipaggiati con il sistema operativo Windows Vista.

GIOCHI COMPUTER



■ **Casa:** Activision ■ **Sviluppatore:** Troika Games ■ **Lingua:** inglese ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nat 04, 9

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

TRATTO dal famoso gioco di ruolo edito da White Wolf, *Vampire: The Masquerade Bloodlines* è un GdR per PC ambientato nella società dei vampiri, la cui esistenza è regolata da un rigido codice di condotta.



■ È sempre meglio aggredire le proprie vittime in posti bui e isolati.

Si tratta delle regole della Camarilla, un insieme di norme che obbligano questi Non Morti a non rivelare la propria esistenza ai "miseri" umani. Una volta creato il vostro alter ego digitale, verrete catapultati in un universo di sangue e violenza (ricreato con il motore Source di Valve, lo stesso di *Half-Life 2*), in cui bisognerà portare a termine una lunga serie di missioni, stando però attenti a non infrangere per più di 5 volte tali norme, pena la morte.

Sul sito ufficiale del gioco (**www.vampirebloodlines.com/patch/**) è possibile scaricare l'ultima versione ufficiale della patch (la 1.2). Installarla è d'obbligo visto che risolve alcune situazioni in cui il giocatore poteva trovarsi nell'impossibilità di completare l'avventura. Per i Mod, invece, segnaliamo assolutamente la *v 4.3 Patch [Unofficial]* (disponibile insieme ad altri contenuti aggiuntivi, per esempio, su **www.fileplanet.com/**). Infine, per chi ha delle difficoltà con la lingua inglese, è anche presente online una traduzione amatoriale e gratuita. Attenzione, il gioco può dare problemi con le schede video NVIDIA, ma spesso basta aggiornare i driver per risolverli.

GIOCHI COMPUTER



ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99
Dungeons & Dragons Stormreach	€ 14,99
Crimson Skies	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"È passata la siccità!"



Dawn of War
BANNED.Neon
"Mi sto preparando alla nuova espansione!"



DEFCON
GMC.Homer
"Intercetta questo!"



Unreal Tournament 3
GMC.Pettinato
"Con i bot mi difendo!"



Guitar Hero III
GMC.Pape
"Assolo dei palazzi!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) [illegible]
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04
Casa. 2K Games Distributore: Take 2
■ **Trucchi:** Nov 07 ■ **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa Valve/EA Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07
Casa Activision Distributore. Activision IT
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa. Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Gen 07/Nat 07 ■ **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno ... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07
Casa EA Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa Virgin Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore. Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VOTO [illegible]
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, spece in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07
Casa: ISI Distributore ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti dei GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa. Vivendi Distributore. Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL [illegible] TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: [illegible]
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07
Casa. Vivendi Distributore Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa. Paradox Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Dic 07 ■ **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa Electronic Arts Distributore Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore: Vivendi
■ Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa Digital Jester Distributore E2 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 06
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa Capcom Distributore Halifax/Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa Midway Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa. NCSoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore. Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa Codemasters Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa Ncsoft Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06 Voto: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa. Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Gen 07 ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa. Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un'opera monumentale che vi terrà incollati al monitor per molto tempo proponendovi il meglio dei GdR!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa. JoWooD Distributore. Koch Media
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa. EA Sports Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa EA Sports Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema..

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO [illegible]
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO [illegible]
Casa EA Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision It
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 07

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO [illegible]
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO [illegible]
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO [illegible]
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO [illegible]
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa Bizarre Creations Distributore Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Kronos21**
Giochi innovativi
1. Half-Life 2
2. Ground Control
3. Splinter Cell
4. Quake 3
5. Half-Life

■ **FedeBoor**
I più sconvolgenti
1. Half-Life 2: Episode 2
2. F.E.A.R.
3. Max Payne 2
4. KOTOR 2
5. Warcraft III

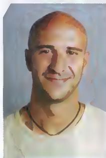
■ **SamFisher-92**
I migliori allegati di GMC
1. Mafia
2. SWAT 4
3. Gothic 2
4. Splinter Cell: Chaos Theory
5. Far Cry

■ **dottore91**
Le musiche più belle
1. Max Payne
2. Half-Life 2: Episode 2
3. Mafia
4. Metal Gear Solid
5. The Elder Scrolls III Morrowind

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

EPS V

ANCORA INTEL FRIDAY NIGHT GAME

Lucca Comics & Games ha fatto da cornice per il secondo appuntamento "live" del campionato invernale.

GIOCHI, fumetti e videogiochi. Un trittico di successo che ha portato la decennale manifestazione di "Lucca Comics", nata come semplice evento fieristico di natura amatoriale (una sorta di mostra-mercato per collezionisti di fumetti) a divenire, oggi, una sfavillante e rinomata vetrina internazionale, un appuntamento annuale che raduna decine di migliaia d'appassionati nella pittoresca cittadina toscana.

Difficile immaginare, perciò, una cornice migliore per ospitare una tappa del campionato italiano di videogiochi. Per questo, le gare del secondo Intel Friday Night Game di questa quinta edizione delle ESL Pro Series si sono svolte, dal 2 al 4 novembre scorsi, proprio a Lucca, nel padiglione riservato ai giochi, sotto le mura medievali della città "vecchia". Un accostamento forse insolito, ma che non ha impedito a centinaia di fan provenienti da tutta Italia di seguire con fervore le sfide tra alcuni dei migliori giocatori del panorama ludico del nostro Paese.

Di tutti gli IFNG cui abbiamo avuto il piacere di prender parte, infatti, quello di Lucca è stato senz'altro quello più seguito, quello più appassionante, quello più affollato di spettatori "addetti ai lavori" o assolutamente occasionali. La cosa appare sorprendente se si considera che, eccezionalmente, per poter accedere al parterre destinato agli spettatori era necessario pagare



Il pubblico delle "grandi occasioni" ha assistito alle gare di questo secondo IFNG invernale. Un segnale incoraggiante per il Progaming nel nostro Paese.

un biglietto di un costo non proprio simbolico (ben 10 euro), ma questo non sembra aver scoraggiato le torme di visitatori (alcuni dei quali addirittura in costume) che hanno affollato il padiglione della Electronic Sports League durante la manifestazione toscana.

Tre giorni, con quattro gare in programma, anche se, per un problema di natura organizzativa (la mancata presentazione della squadra degli eXplosionC4 alla gara di *Pro Evolution Soccer 6*, in cui avrebbero dovuto affrontare cG.eSports), l'incontro valevole per il campionato nazionale di *PES 6* non ha avuto luogo, assegnando così la vittoria "a tavolino" per 20 a 0, come previsto dal regolamento ufficiale, agli stupefatti cG.eSports e una penalità di 6 punti agli eXplosion per comportamento antisportivo.

Ha invece aperto le danze una vecchia conoscenza dei progamer italiani: il ventiduenne aretino Simone "aShun" Sassoli (dei "Quid") che, in una sfida tutta di sapore "casalingo" (tra due giocatori toscani) ha sconfitto con facilità l'ousider di

ESL MAJOR SERIES



Tra i campionati disciplinati dall'Electronic Sports League, un posto d'onore spetta certamente alle neonate ESL Major Series. Le EMS sono costituite da una serie di leghe internazionali di giocatori professionistici (divisi per specialità) di rilevanza intermedia tra i rispettivi campionati nazionali (EPS) e i mitici Extreme Masters (di cui vi parleremo sul prossimo numero). Per quanto riguarda l'Italia, hanno potuto accedere a questa prima edizione i primi tre classificati nei rispettivi tornei di qualificazione (due finalisti Winner Bracket e il vincitore della finale Loser Bracket). A differenza della maggior parte delle competizioni ESL, però, le EMS sono giocate quasi esclusivamente online. La prima stagione delle ESL Major Series avrà un montepremi in denaro di 15.000 euro e materiale hardware del valore di 5.000 euro fornito da ASUS. I seguenti titoli saranno giocati nella prima stagione delle ESL Major Series: *Call of Duty 2; CounterStrike: Source;* CounterStrike 1.6; *Dawn of War; Defense of The Ancient; Enemy Territory: Quake Wars; FIFA 07 Pro Evolution Soccer 6; Unreal Tournament 2004*. GMC seguirà con attenzione le prossime fasi del campionato EMS.


Un momento della sfida a *Warcraft 3 TFT* tra Joker e Ashun. L'incontro è andato al 22enne aretino dei Quid.

Grosseto Oreste "Joker" Pomi (dei "Team Impact") con un secco 2 a 0 a *Worcroft 3: The Frozen Throne*. In entrambi gli incontri, disputati tra una formazione di Elfi (Ashun) contro Non-Morti (Joker), il giocatore aretino ha trionfato grazie a una miglior gestione delle proprie risorse, unita a una brillante strategia basata sull'attacco devastante di una formazione di driadi nella prima gara e di orsi nella seconda. A poco o nulla è servita la flebile resistenza delle gargoyle di Joker.

Sempre restando nel campo degli RTS, un po' meno entusiasmante è stato il match a *StorCroft: Brood Wor* tra il modenese Massimiliano "Shala" Vivi degli Inferno eSports e il fiorentino Niccolò "Kanon" Bonciani dei nightForce. Shala, al comando di una formazione Zerg, ha infatti ottenuto un facile e velocissimo (da guinnes dei primati il secondo incontro, durato meno di 4 minuti!) 2 a 0 sui Protoss dell'avversario. Il match, che non ha offerto spunti di particolar rilievo tattico, ha soltanto evidenziato l'abissale differenza d'esperienza tra i due contendenti.

Di ben altro spessore, infine, è stato l'incontro a *CounterStrike: Source* tra i line-up di nightForce e gli esordienti Insane eSports. La gara, che ha avuto luogo su una mappa poco giocata in Italia ("de_infemo"), si è conclusa con un punteggio di perfetta parità: 15 a 15. A poco è servito il pur meritato vantaggio iniziale, al primo round, dei nightForce (10 a 5) che si sono invece lasciati rimontare nel finale del secondo tempo, ribaltando completamente il risultato della prima frazione di gioco. L'unico vero vincitore dell'incontro è stato, così, il pubblico che si è accalcato nel parterre l'ultimo giomo della manifestazione e ha potuto gustarsi una delle gare più avvincenti di questo campionato.



Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series


Nutrita la presenza di tifosi provenienti da tutte le parti del mondo (numerosissima la rappresentanza della Corea del Sud) per sostenere la propria nazionale.

Approfondimento
I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Prosegue la nostra panoramica sui team professionistici italiani. Sotto la lente di ingrandimento, questo mese, ci sono gli Inferno eSports.



NOME: Associazione Sportiva Inferno eSports
ANNO DI NASCITA: 2004
SEDE: Via Gobbetti 5, Ivrea (Torino) 10015
PRESIDENTE: Paolo "DiVol" Filippi
VICEPRESIDENTE: Fabio "hLg" Storti
SPONSOR ATTUALI:
USRobotics
Logitech
Qpad
Bouncer 4 you
NUMERO DI CYBERATLETI: **60**
PALMARES:
World Cyber Gomes, Finoli Itolione 2006:
Campioni di *Worcraft 3: The Frozen Throne*
Campioni di *Storcraft: Brood Wor*
World Cyber Games, Finoli Itoliane 2007:
Campioni di *Commond & Conquer 3: Tiberium Wors*
Campioni di *Storcroft: Brood Wor*
STAR PLAYERS:
STARCRAFT: Carlo "Cloud" Giannacco
COUNTERSTRIKE SOURCE: Christian "Stylahh" Forte
PRO EVOLUTION SOCCER 6: Stefano "Kerobba" Acquaviva; Florian "Khoto" Ribouchon (nazionale francese)
UNREAL TOURNAMENT 2004: Michele "Devilmc" Esposito
COMMAND & CONQUER 3: Paolo "Beta" Crispino
GIOCHI SUPPORTATI:
CounterStrike: Source
CounterStrike: 1.6
Enemy Territory: Quoke Wors
Pro Evolution Soccer
Worcroft 3
Storcroft Brood Wor
World In Conflict
Unreol Tournoment 3
Command ond Conquer 3
AUTOBIOGRAFIA: Dopo una fase di crescita che dura dal 2004, sembra che il team abbia raggiunto l'apice. Grazie a un management che ha saputo fare le scelte giuste e al supporto dei nostri sponsor, ora gli Inferno sono il top team italiano, il clan da battere. Questo non solo in Italia, ma anche a livello internazionale, dove il dan si posiziona ad alti livelli, sfidando i team più prestigiosi. Fondamento degli ottimi risultati sono una forte amicizia e una parola d'ordine: serietà. Non abbiamo mai fatto i passi più lunghi della gamba, abbiamo costruito questo clan passo per passo, affrontando le difficoltà senza cercare di sviarle e, soprattutto, senza false promesse. Essere diventati Associazione Sportiva rappresenta per noi un ulteriore gradino di evoluzione sulla scala che porta a diventare il primo team professionistico in Italia. Di sicuro, in futuro, non ci fermeremo e punteremo su nuovi giochi e giocatori, perché siamo sicuri che l'Italia può e deve dare ancora tanto all'esport!
COLORI SOCIALI: **bianco, arancio e nero**
SITO WEB UFFICIALE: **www.infernoesports.net**

Mod per Half-Life 2: Episode 1

MINERVA: METASTASIS

Probabilmente, il miglior Mod single player della passata stagione!

- **Sviluppatore:** Adam Foster
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 150 MB
- **Internet:** www.hylobatidae.org/minerva/it/index.shtml

SIAMO ormai alla quarta puntata del Mod single player Minerva: Metastasis per *Half-Life 2* e bisogna dire che ha finalmente raggiunto la maturità.

Chiunque abbia visto le diverse evoluzioni si sarà accorto che si tratta di una vera e propria crescita: dalla lentezza iniziale delle prime due puntate, in cui mancavano inizialmente azione e ritmo, all'eccellenza della terza e quarta uscita, che sono chiaramente all'altezza di giochi per cui saremmo anche disposti a pagare.

In un oscuro angolo dell'universo di *HL 2*, il protagonista di questo Mod viene guidato da una serie di trasmissioni della misteriosa Minerva nella lotta contro i Combine. I messaggi di Minerva contengono istruzioni mescolate a suggerimenti e indovinelli riguardanti ciò che sta accadendo: lodevole l'idea di lasciarli unicamente testuali, visto che così risultano molto più efficaci di quanto non sarebbero stati con un cattivo doppiaggio. L'impostazione inquietante, però, è solo una faccia della medaglia. L'aspetto molto più interessante è, infatti, la cosiddetta fase di progettazione: i livelli sono realizzati in modo da poter essere completamente visitati e così ci si trova a girare in mezzo ad ambientazioni realizzate molto bene, con puzzle semplici e scontri soddisfacenti. C'è – com'è facile ipotizzare – un "riciclo di zone", ma non avviene mai con modalità tali da rendere ripetitiva l'azione.

La realizzazione di *Minerva: Metastasis* è decisamente più convincente rispetto alle precedenti, e non c'è dubbio che la tensione crescente e la giocabilità del Mod farebbero la felicità della gran parte dei game designer dei "giochi seri". GIOCHI COMPUTER





Poche cose danno soddisfazione quanto un piede di porco, nel corpo a corpo.

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere *Half-Life 2: Episode 1*
2. Scaricate il file **metastasis_patched.exe**
3. Cliccate due volte sul file per iniziare l'installazione.
4. Assicuratevi di installarlo nella cartella dei prodotti Steam sul vostro PC (quella predefinita per i Mod è **Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods**).



Freeware

PLASMAWORM

Un parassita si aggira nel multiverso!

- **Sviluppatore:** Digital Eel
- **Genere:** Puzzle
- **Dimensioni:** 2 MB
- **Internet:** www.digitaleel.com/plasmaworm

PENSATE a uno dei giochi più classici di tutti i tempi: *Snake*. Lo ricordate?

Bisognava guidare un serpente in continua crescita ed evitare di farlo sbattere contro gli ostacoli o se stesso. Ecco, *Plasmaworm* è una versione rivisitata e corretta, con effetti sonori e musiche particolari così come il suo comparto grafico. Come nel gioco originale, ci sono degli oggetti da raccogliere, mentre i livelli sono caratterizzati da ostacoli e da zone in grado di modificare la velocità del vermone. Semplice, divertente, psichedelico e dedicato al grandissimo Douglas Adams.

GIOCHI COMPUTER

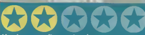
INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **plasmaworm_free.exe.**

2 Cliccate due volte sul file scaricato per avviare l'installazione.

3 Avviate il gioco dal menu **Start\ Plasmaworm.**

VERDETTO



Un gioco semplice e coinvolgente come l'originale *Snake*, però aggiunge ben poco all'esperienza di quest'ultimo.



I colori mutano con un ciclo quasi ipnotico.

Freeware

SPARATUTTO GIAPPONESI

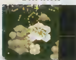
Il meglio dei programmatori del Sol Levante, rigorosamente in lingua giapponese.

DEMOLITION GUNNER

Uno sparatutto a scorrimento verticale frenetico e intenso, con un elicottero come protagonista. Se ricordate con nostalgia gli interminabili shoot'em up degli Anni '80 e avete incorniciato il vostro PC Engine (o lo usate ancora), questo è il gioco che fa per voi. Avrete a disposizione lo sparo normale e una bomba al Napalm per eliminare i nemici più potenti, mentre lo schermo si riempirà ben presto di avversari più o meno grossi e, soprattutto, di proiettili vaganti da evitare. Potrete arrivare in fondo solo con la concentrazione più assoluta.

http://snipurl.com/1u7b

SONIC IRONSTORM FATAL ATTACK



No, non abbiamo scambiato le immagini per sbaglio. Questo gioco si basa sullo stesso motore grafico di *Demolition Gunner*, ed è realizzato dagli stessi DHC, ma è ancora più veloce e vi mette ai comandi di un caccia supersonico (che potete scegliere tra i due disponibili). Rispetto al titolo precedente, cambia leggermente l'impostazione, nel senso che la smart-bomb è meno potente e avrete invece uno sparo che diventa sempre più forte a mano a mano che avanzate nel gioco. L'altro caccia, invece, funziona più o meno come l'elicottero di *DG*.

http://snipurl.com/1u7at

IWANAGA



Questo sparatutto è strano. È a scorrimento orizzontale e il personaggio, che può saltare, correre e tirare spadate, è anche in grado di sparare, ma non sparare e muoversi allo stesso tempo. Ci vuole un po' di tempo per abituarsi, anche perché il tasto per menare fendenti e sparare è lo stesso (cambia solo il tempo di pressione necessario per fare l'una o l'altra cosa): quando si spara, poi, si muove una specie di mirino che è costantemente su schermo; fortunatamente è possibile sparare anche a gran parte dei proiettili che stanno per colpire il protagonista, ma conviene sempre fermarsi a sparare solo quando si è al sicuro.

tokyo.cool.ne.jp/itako-rider/game.html

BLUE WISH RESURRECTION



Torniamo al genere dei primi due: uno sparatutto a scorrimento verticale assolutamente frenetico. Al contrario di quanto accadeva una volta, quando i limiti erano posti dalle macchine da gioco, con la potenza dei moderni PC si può fare praticamente di tutto, in questo ambito: ecco perché, anche questo *BWR*, ha "gozilliardi" di proiettili d'energia che vagano per lo schermo, insieme alla vostra astronave, a quelle nemiche e alle truppe di terra. Cosa interessante, inoltre, il giochino funziona anche con Windows Vista, il che è piuttosto insolito per questo genere di prodotti.

snipurl.com/1r7

Freeware

THE WONDERFUL END OF THE WORLD

Qualcuno ha detto Katamari?

- **Sviluppatore:** Deobaan Games
- **Genere:** Puzzle/platform
- **Dimensioni:** 48 MB
- **Internet:** www.deobaan.com

L'idea che sta dietro *The Wonderful End of the World* è molto simile a quella del fantastico *Katamari Damacy*, l'ottimo gioco prodotto da Namco per PlayStation 2 nel 2004.

Comincerete la partita nei panni di "niente" e dovrete, a mano a mano che avanzerete nel livello, usare gli oggetti presenti per costruirvi un corpo. La trama parla di un demone dalla gigantesca testa di pesce che sta per mangiare il mondo e piazza sulle vostre inesistenti spalle la terribile responsabilità di salvare più cose possibile prima che ciò avvenga. Così, comincerete a giocare come una piccola nuvoletta di gas verde e quando andrete contro qualcosa, questo vi si attaccherà addosso, diventando parte del vostro corpo. Più crescete, poi, più possibilità avrete di muovervi per lo schermo e di raggiungere posti precedentemente inavvicinabili.

Inizierete relegati in due giardinetti, a raccogliere tutto il possibile fino a quando non riuscirete a superare la recinzione, ma ben presto vi ritroverete in un sobborgo urbano, con arti composti da piante, automobili e persone. Se rimbalzerete contro un oggetto, significherà che, probabilmente, non sarete ancora abbastanza gradi per "inglobarlo", quindi tornate più tardi. Una volta raggiunte le dimensioni adatte, potrete addirittura raccogliere camion dei pompieri e case. GIOCHI COMPUTER



Arrivati a un certo punto, potrete inglobare anche autobus e ambulanze. Inizialmente, però, sarà meglio accontentarsi di quello che si trova.



The Wonderful End of the World è ben realizzato. Le idee per la realizzazione dei livelli sono decisamente interessanti.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **Wonderful End of the World.zip**
2. Decomprimetelo nella cartella omonima dove preferite, sul vostro disco fisso.
3. Cliccate due volte sul file **The Wonderful End of the World.exe** per giocare.



Mod per Company of Heroes

NHCMOD

Volete una Seconda Guerra Mondiale con un po' più d'azione?

- **Sviluppatore:** NHCmod
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 2 96 MB
- **Internet:** http://companyofheroes.filefront.com/

ALCUNI **diranno che questo Mod ridicolizza il buon equilibrio della giocabilità di *Company of Heroes*, ma alla fine qualsiasi cosa in grado di dare nuova vita a un gioco è ben accetta.**

Il punto di forza di *NHCmod v. 1.5* sta nel "pompare" un po' tutte le caratteristiche del titolo originale. Il limite iniziale di truppe è stato innalzato da 30 a 80, la maggior parte delle squadre viene generata con più uomini, i tempi di caricamento sono stati abbassati, così come il costo delle unità, mentre è stata aumentata la potenza di penetrazione dei proiettili. Alcune unità, poi (sia i veicoli, sia i fanti), hanno ottenuto nuove armi e abilità. Sono inoltre disponibili unità completamente nuove: l'Asse, per esempio, può reclutare squadre della gioventù hitleriana armate in maniera casuale, dopo aver ottenuto l'aggiornamento "Zeal". Ci sono anche i camion di rifornimenti, che sono lenti, ma possono armare e portare rinforzi alle truppe, e gli scout, che sono unità "invisibili" per la ricognizione avanzata. Infine, strizzando l'occhio a *Medal of Honor*, gli Alleati sono in grado di produrre il tenente Powell.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Assicuratevi di avere installato una copia funzionante di *Company of Heroes*.

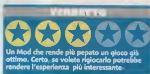
2 Scaricate dall'indirizzo indicato il file **cohnhcmod1.5.zip.**

3 Se avete versioni precedenti del Mod cancellate la cartella **\Company of Heroes\NHC** e tutto ciò che contiene ma NON cancellate invece **\Company of Heroes\Engine\Locale.**

4 Copiate tutti i file direttamente nella cartella **\Company of Heroes**

5 Per avviare il gioco con il Mod attivato, vi basterà fare un doppio clic sul file **NHCmod.bat.**

VERDETTO



Un Mod che rende più pepato un gioco già ottimo. Certo, se volete rigiocarlo potrebbe rendere l'esperienza più interessante





Un po' più film hollywoodiano e un po' meno simulazione...

Freeware

PUNISHMENT 2: THE PUNISHING

Il gioco che non augurereste al vostro peggior nemico.

- **Sviluppatore:** Messhof Games
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 15 MB
- **Internet:** www.messhof.com/games

QUESTO **è il tipo di gioco che vi tratta male, che vi fa sentire come degli incapaci, ma davvero tanto! Nel contempo, però, è divertente.**

Controllerete un "personaggino" ottimamente animato e dovrete fargli compiere una serie di salti millimetrici tra piattaforme fisse, semoventi e basculanti, fino a raggiungere l'uscita del livello.

Il problema è che molte piattaforme cercheranno di farvi cadere, senza considerare il fatto che, comunque, il pavimento sarà abbastanza scivoloso da rendere qualsiasi imprecisione un suicidio automatico. Un altro tocco davvero diabolico è il fatto che l'interruttore principale si resetta ogni volta che superate un livello e, per poter continuare, dovete riattivarlo: il che significa semplicemente che, per superare un nuovo livello, dovrete rifare da capo tutti quelli appena percorsi per arrivare fino a quel punto.

Però, gli ostacoli ridicoli, il pavimento scivoloso, la difficoltà estrema e la batteria ipnotica di sottofondo non fanno altro che spingere i giocatori di *Punishment 2: The Punishing* a tornare ancora, e ancora, e ancora...

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **PUNISHMENT2.zip** dal sito.

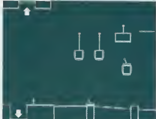
2 Apritelo e al suo interno troverete un eseguibile, **PUNISHMENT2.exe**: decomprimetelo dove preferite.

3 Cliccate due volte sul file **PUNISHMENT2.exe** per giocare.

VERDETTO



Un gioco incredibilmente avvincente, dalla sadica semplicità e dai livelli diabolicamente strutturati. Ed è gratuito!





Una volta cominciato a giocare, non smetterete più.

Mod per rFactor

PORSCHE CARRERA CUP 07 E NORDSCHLEIFE 2007

Un binomio tedesco da urlo, ce lo illustra Matthias Egger!

- **Sviluppatore:** GSMF, Team rF-Nordschleife.de
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 173 MB (Porsche) + 108 MB (Nordschleife)
- **Internet:** www.team-gsmf.com www.rf-nordschleife.de

SULL'orizzonte motoristico di *rFactor* sono comparse due gradite novità, pubblicate contemporaneamente da uno dei migliori team di Modder del pianeta: i tedeschi GSMF, che abbiamo già conosciuto grazie al loro favoloso *Porsche Carrera Cup 2005*.

Questa volta, però, i ragazzi hanno deciso di fare le cose in grande e, insieme al Team rF-Nordschleife, hanno concentrato i propri sforzi oltre che sulle nuovissime Porsche GT-3, anche sulla riproduzione dello storico circuito Nordschleife. Per chi non è un appassionato di motori, questo è il nome del primo Nurburgring, probabilmente meglio conosciuto come il luogo dove i titani delle corse costruirono la loro reputazione (in qualche caso, anche la loro leggenda) e dove diversi contendenti, nel corso degli anni, persero la vita.

Per più di cinquant'anni, una vittoria al 'Ring fu il metro di valutazione di un pilota e chi andava forte su questo circuito leggendario era considerato un vero eroe. Coloro che dominavano l'interminabile serie di curve che costituiva il tracciato erano i migliori della propria epoca e un trionfo qui era, solitamente, il segno distintivo di un fuoriclasse.

La riproduzione "digitale" del Nurburgring si presenta sotto forma di un download di quelli pesanti (si parla di 108 MB): non è presente un installer che vi segue passo passo nell'installazione, ma uno spartano file da estrarre nella cartella "Locations" di *rFactor*. Ci sono varie versioni del 'Ring, che spaziano dal layout della vera 24 Ore alla versione aperta al pubblico, con tanto di barriera dove inserire il biglietto per far alzare la sbarra (non funzionante), alla versione autunnale con i colori tipici della stagione (sublime il risultato ottenuto).

Una volta nell'abitacolo, ci si accorge che la pista prende nettamente le distanze dalle produzioni medie di *rFactor*, a eccezione della superlativa LeMans dei

INSTALLAZIONE

1 Scaricate i pacchetti aggiuntivi dal sito **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=PCC%202007** e **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Nordschleife%202007**

2 Fate doppio clic sull'autoinstallante delle PCC e seguite le istruzioni. Per il Nordschleife, aprite l'archivio Zip ed estraete il contenuto dentro la cartella **rFactor\Gamedata\Locations**



La riproduzione del circuito non lascia spazio a dubbi di sorta.



L'abitacolo è semplicemente sensazionale.

VirtuaLM. Se siete appassionati di motori e di competizioni (o, semplicemente, avete provato l'ebbrezza di un giro dal vivo) non avrete difficoltà nel primo giro di pista. Dal punto di vista del puro layout del tracciato, siamo molto vicini alla perfezione, le altimetrie sono curatissime e in generale tutte le curve sono ricostruite con perizia e sono fedeli all'originale. Non avrete problemi a riconoscere il mitico Döttinger Hohe, il Karussel, la zona del Pflanzgarten e tutte le altre note salienti di questo mitico serpente da ben 22 chilometri.

Ma cosa sarebbe un circuito senza una vettura con cui percorrere i suoi rettilinei e le sue curve? In nostro soccorso arrivano i mitici GSMF (autori del pluripremiato *PCC2005*), che nonostante alcuni errori nella ripartizione dei pesi della Porsche avevano realizzato sicuramente una delle modifiche più belle e giocate dai piloti di *rFactor*. Si ripresentano ora, dopo 2 anni di sviluppo, con la riproduzione della nuovissima Porsche GT3 Cup. Il modello della vettura è stato rifatto da zero, in quanto cambiando la controparte reale (da 996 a 997) deve necessariamente cambiare anche quella del Mod. La carrozzeria è sicuramente una delle più belle mai viste e i cerchioni sono talmente ben riprodotti, che vi verrà voglia di smontarli e montarli sulla vostra auto. Il cockpit, senza mezzi termini, è il più bello mai visto in un Mod e non solo all'interno di *rFactor*.
Tutto questo, però, ha un prezzo: un framerate sensibilmente più basso rispetto alla media di altri Mod. Il comparto audio è un'evoluzione di quello già visto nell'edizione 2005 di *Porsche Carrera Cup* e riproduce bene il motore boxer aspirato; magari non fa gridare al miracolo quanto a qualità e cattiveria, però è credibile, cosa abbastanza rara nel panorama di *rFactor*. Ma è quando ci si mette al volante che il Mod da il meglio di sé e vi renderà pienamente soddisfatti di averlo scaricato. Il modo di guidare la Porsche è realistico e apprezzabile, la vettura ha "quel sottosterzo" caratteristico di ogni modello della casa di Stoccarda, che deve essere corretto con un sapiente uso dell'acceleratore. I freni hanno anche un bel fischio quando la temperatura aumenta e la macchina in frenata risponde benissimo agli input del volante. I sovrasterzi di potenza sono stati migliorati e ora, come è giusto che sia, sarà più difficile controllare la macchina al limite, come ci si aspetterebbe da una vettura con il motore montato a sbalzo.

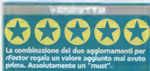
Per concludere, l'unione di Nordschleife e PCC07 è qualcosa che difficilmente gli appassionati di *rFactor* potranno dimenticare, due modifiche che, da sole, potrebbero valere la pena di acquistare la simulazione degli ISI. E scusate se è poco.


I particolari del retrotreno sono pregevoli.


Il modello di guida sviluppato per il Mod è capace di regalare grandi sensazioni e una buona sfida.



Le livree sono state realizzate alla perfezione.



La combinazione dei due aggiornamenti per *rFactor* regala un valore aggiunto mai avuto prima. Assolutamente un "must".

Patch per Gothic 3

GOTHIC 3 COMMUNITY PATCH

Se gli sviluppatori latitano, ci pensa la community ad aggiornare Gothic 3.

- **Sviluppatore:** Knights of the 12th Fire Chalice
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 24 MB
- **Internet:** http://forum.jowood.com/forumdisplay.php?f=661

TRA i due litiganti, il terzo gode. Non è sicuramente questo il proverbio giusto per le vicende che hanno portato alla definitiva rottura tra Pirhana Bytes, sviluppatori della serie *Gothic*, e JoWooD Productions distributore di *Gothic 3*.

In questo caso, il prematuro divorzio ha causato la completa cessazione di qualunque ulteriore sviluppo di aggiornamenti, quanto mai necessari, per *Gothic 3*. Ancora una volta, è la comunità di appassionati e fan a supportare il gioco, realizzando alcuni aggiornamenti con l'intento di cercare di correggere tutte quelle problematiche e bug presenti in *Gothic 3* anche dopo la pubblicazione dell'ultima patch ufficiale 1.12.

Questo nuovo aggiornamento porta il nome di *Gothic 3 Community Patch* (*GCP*), attualmente giunto alla versione 1.5, e offre una nutrita serie di miglioramenti, eliminazione di bachi e correzione di problemi legati alle risoluzioni di alcune quest. L'installazione di *GCP* non è completamente indolore per chi abbia già iniziato il gioco, dato che utilizzando i precedenti salvataggi potrebbero rimanere alcuni problemi nel procedere con la corretta soluzione di determinate quest. È pertanto consigliabile iniziare il gioco solo dopo aver installato la *GCP*. Se non è possibile fare altrimenti, leggete i consigli che vengono forniti sul forum degli sviluppatori per conoscere quali sono le quest che potrebbero continuare a presentare degli intoppi. A breve, comunque, è previsto un nuovo aggiornamento della *Gothic 3 Community Patch*.

Claudio Marro Filosa

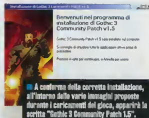


INSTALLAZIONE

1 Accertarsi di avere *Gothic 3* già aggiornato alla versione 1.12

2 Scaricate il pacchetto dal sito **http://forum.jowood.com/showthread.php?t=148814**

3 Per l'installazione, basta semplicemente lanciare l'eseguibile e selezionare la lingua italiana.



A conferma della corretta installazione, all'interno delle varie immagini proposte durante i caricamenti del gioco, apparirà la scritta "Gothic 3 Community Patch 1.5".



Iniziativa lodevole che richiederà sicuramente ancora molto impegno. Chissà se Pirhana Bytes deciderà di dare una mano.

Traduzione

TRADUZIONE ITALIANA PER ULTIMA VII

Dopo 15 anni, Ultima VII *parla italiano!*

- **Sviluppatore:** IAGTG
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 1.14 MB
- **Internet:** http://ultima.oldgamesitalia.com/

CI sono giochi che lasciano un segno indelebile nella storia del nostro hobby.

È il caso di *Ultimo VII* che, a distanza di 15 anni dalla sua pubblicazione, è capace di attirare ancora giocatori. Il motivo? Più che valido: dopo ben cinque anni di lavoro, grazie alla collaborazione di svariati appassionati, è finalmente disponibile una corposa patch che permette di giocare finalmente a *Ultimo VII* con una completa traduzione di tutti i testi in lingua italiana. La localizzazione riguarda la prima parte di *Ultimo VII - The Black Gate* (il portale oscuro) e della sua espansione *Forge of Virtue* (La forgia della virtù). Per funzionare richiede l'installazione di Exult, necessario per avviare *Ultimo VII* sui sistemi Windows più recenti.

Gli autori della traduzione hanno effettuato un ottimo lavoro, confermato anche dall'accurata revisione dell'intera opera, durata oltre un anno. Sul sito di supporto, viene fatto presente che è in corso anche un lavoro per il doppiaggio in italiano del parlato presente in *Ultimo VII*, mentre per il futuro è prevista la traduzione nella lingua di Dante della seconda parte di *Ultimo VII - Serpent Isle*. Sul sito è possibile reperire il manuale del gioco, la soluzione completa della prima parte di *Ultimo VII* e la storia della saga di *Ultimo*, tutti rigorosamente in italiano. Concludiamo segnalando la presenza, nella sezione extra, di un video con un'intervista sottotitolata in italiano a Richard Garriott (più noto come Lord Birtish), ideatore della saga di *Ultimo*.

Claudio Marro Filosa



INSTALLAZIONE

1 Scaricate la traduzione di *Ultima VII* dal sito **http://ultima.oldgamesitalia.com**

2 Dopo aver installato Exult (disponibile sempre nell'area di download) e *Ultima VII*, dovete semplicemente eseguire il setup della traduzione italiana.



Impossibile trattenere una lacrimuccia di commozione nel vedere i dialoghi di *Ultima VII* in italiano.



Alcuni sogni sono destinati ad avverarsi: giocare a *Ultima VII* in italiano è uno di questi. Finalmente!

Mod per Half-Life 2

DIE IN PAIN REST IN PEACE

Un Mod che cela in sé una promessa e una minaccia.

- **Sviluppatore:** DiPRiP
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.diprip.com

CI sono voluti due anni per sviluppare *Die in Pain Rest in Peace* e bisogna ammettere che si fa notare non solo per il nome, che ricorda una qualsiasi pellicola con Bruce Willis come protagonista.

Questo Mod per *HL 2* sta battendo sul tempo id (con *Rage*) e Gearbox (con *Borderlands*) nella corsa verso quella che pare la tendenza del momento, ovvero i giochi d'azione post-apocalittici con i veicoli. La differenza è che *DiPRiP* ce la mette davvero tutta per risultare il migliore.

Tra le armi troviamo un lancia-napalm, un raggio congelante e una bomba termonucleare, mentre le auto sono una miscela di spuntoni, armi e cattiveria, con nomi come Bloody Mermaid e Ratmobile. Gran parte del look sembra ispirato a "Warhammer 40.000" e ricorda in particolare l'aspetto steampunk dei mezzi degli Orchi, se non fosse che il Mod è tutto ambientato sulla Terra. Certo, ma una Terra reduce dall'ennesima guerra globale.

Resta ancora da vedere fino a che punto sarà devastato, il nostro povero pianeta, ma molta importanza è stata data all'interazione (leggasi distruzione) con l'ambiente circostante. Si spera che l'annientamento delle varie stazioni di servizio visibili nelle immagini causi le stesse esplosioni con legno e mattoni volanti che ci hanno deliziato in *HL 2: Episode 2*. I programmatori stanno addirittura pensando di far perdere olio alle macchine, mano a mano che aumentano i danni, fedeli al vecchio adagio "se sanguina, si può uccidere". Poi, c'è anche il capitolo "comandi". Una delle ragioni per cui non esistono molti più giochi d'azione o di combattimento con veicoli è che i pochi visti su PC non hanno mai avuto un sistema di controllo decente. Per intenderci, uno che non sembrasse goffo, ipersensibile o completamente estraneo all'esperienza di guidare diverse tonnellate di metallo e armi. Un'eccezione è rappresentata da un prodotto GRIN precedente *Ghost Recon Advanced Warfighter*, chiamato *Bandit*: non si trattava certo di un gioco eccezionale, ma permetteva di guidare con la sinistra e di sparare con la destra, offrendo il tipo di esperienza che dovrebbe essere comune ai veicoli di *Unreal Tournament 3*, ma ancora più fluida.



L'azione è frenetica, ma non impedisce di notare chicche come la "vera" stazione di servizio sulla destra.

A quanto pare, è proprio quella l'impostazione cui mira *DiPRiP*: semplice, soddisfacente ed esagerata. Il codice per la gestione dei veicoli è quello integrato in *Half-Life 2* per muovere gli unici due mezzi disponibili nel gioco, per cui possiamo aspettarci una fisica da mezzi a quattro ruote. Stiamo forse parlando di uno sparatutto multiplayer con i veicoli che non preveda di impiegare una dozzina di tasti diversi e una noiosa ossessione per un modello realistico delle sospensioni?

Sarebbe anche ora, secondo noi. Speriamo che la super-car di *Episode 2* non causi altri ritardi per l'uscita di *DiPRiP*, mentre i dieci ragazzi polacchi che stanno lavorando al codice di questo gioiellino pensano a come farci entrare anche quella.

GIOCHI COMPUTER

I ragazzi di *Die in Pain Rest in Peace* sono piuttosto orgogliosi delle proprie esplosioni.



La guerra continua tra i sopravvissuti all'olocausto che vogliono conquistare le zone ancora incontaminate.

GENERE: FPS MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

CRYSIS

Graficamente incredibile, intrigante da giocare, e divertente in multiplayer: impossibile?

INFINITE POSSIBILITÀ

Uno dei punti di forza di *Crysis* è rappresentato dal potente editor: un software relativamente facile da usare e capace di ricreare accuratamente le fantasie dei più bravi modder (ossia i creatori di mod). Se volete dare un'occhiata ai lavori degli appassionati, puntate il vostro browser all'indirizzo **http://www.crymod.com**

DIRECTX

Le differenze tra DirectX 9 e 10 non sono poche, ma si fanno ancora più marcate quando si tratta di giocare online: i server, infatti, sono suddivisi tra le due versioni. Durante una partita in DX 9 dovrete fare a meno della spettacolare fisica e dell'alternanza giorno/notte; peculiarità che, invece, gli utenti in possesso di Windows Vista e una scheda DX 10 potranno apprezzare nei server a loro dedicati.

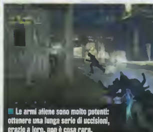
NESSUNO È PERFETTO

Nonostante un lungo periodo di beta test, *Crysis* non è esente da qualche problema: il veicolo dotato di armi antiaeree, utilizzabile in una partita della modalità Power Struggle, è una vera e propria mina vagante, pericolosa non tanto per il nemico quanto per lo sventurato pilota; il mezzo, infatti, andrà in mille pezzi al primo colpo sparato (questo accade in molti server, ma non in tutti). Si tratta chiaramente di un problema in grado di alterare l'equilibrio delle battaglie online, dove gli attacchi aerei non possono essere contrastati efficacemente. Crytek è già al corrente della situazione e di altre "anomalie" minori, come i fuoristrada che esplodono un po' troppo facilmente o alcuni episodi dove le uccisioni vengono assegnate in modo discutibile: i prossimi aggiornamenti si occuperanno proprio di questi problemi.



Anche due semplici pistole possono dire la loro, se usate a dovere.





Le armi aliene sono molto potenti: ottenere una lunga serie di uccisioni, grazie a loro, non è cosa rara.

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Distributore:** Leader
- **Provato su:** Dic 07, 9
- **Multiplayer:** internet/LAN - 32 gioc.
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB (GeForce 6600), DVD-ROM
- **Internet:** www.ea.com/crysis/

"I giocatori possono prendere parte all'azione con un approccio personale"

UN autunno-inverno come questo sarà difficile da dimenticare: sono stati pubblicati titoli capaci di soddisfare tutti, dagli amanti dei GdR ai calciofili sfegatati, passando per gli appassionati degli sparatutto in prima persona. *Crysis*, come ben saprete, appartiene a quest'ultima categoria; nella recensione apparsa sul numero di dicembre abbiamo parlato approfonditamente della sua componente single player, ma la porzione online merita uno spazio a parte.

La differenza con *Far Cry*, il precedente titolo Crytek, è netta: gli sviluppatori, infatti, hanno speso molte risorse per realizzare le due differenti modalità multigiocatore, Instant Action e Power Struggle. La prima non è altro che il classico Deathmatch, dove i giocatori combattono in un frenetico tutti contro tutti; le armi sono disseminate nelle mappe disponibili e possono anche essere raccolte dai corpi dei nemici.

Power Struggle, invece, è decisamente più interessante: si tratta di una modalità che risulterà familiare agli appassionati di *Battlefield*, ma in questo caso ci sono molte più variabili da tenere in considerazione. Tutti i giocatori entrano in battaglia con la classica pistola, ma è possibile acquistare nuove armi, gadget e potenziamenti direttamente da un menu molto simile a quello del celebre *CounterStrike*. La moneta è rappresentata dai "punti prestigio", ottenibili uccidendo gli avversari o prendendo il controllo di una zona; queste sono suddivise in varie tipologie, come i bunker presso cui rinascere, segnati sulla mappa strategica da una bandiera, o i centri dove fabbricare mezzi pesanti. I punti di controllo più importanti, però, sono l'impianto di ricerca e il sito alieno: la conquista di queste due zone permette di accumulare energia (segnalata da una barra nella parte alta dello schermo) per produrre armi atomiche, necessarie per la distruzione della base nemica – lo scopo della partita. L'utilizzo dei mezzi è una componente fondamentale in questa modalità, e aggiunge una buona dose di divertimento. Sia nelle partite "Instant Action" (cui sono dedicate 4 mappe), sia in "Power Struggle" (5 mappe), la nano-tuta ricopre un ruolo di primo piano: grazie a essa, infatti, i giocatori possono prendere parte all'azione con un approccio personale, dipendente dall'equipaggiamento e dai "poteri" utilizzati. In multiplayer, le due fazioni (USA e Nord Corea – niente alieni!) hanno a disposizione esattamente la stessa tuta, a differenza del single player. I requisiti hardware piuttosto elevati potrebbero rappresentare uno scoglio per una buona fetta di giocatori, ma è possibile scendere a compromessi con la qualità grafica per ottenere la fluidità necessaria. Le modalità di gioco sono solo due, ma gli appassionati possono trovare in *Crysis* un titolo multiplayer profondo e, soprattutto, divertente. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Crysis offre una componente online di spessore. Le modalità e le mappe sono in numero limitato, ma la comunità che si sta dedicando all'editor promette faville.

GENERE: FPS MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Cambia il periodo storico, ma la magia è sempre la stessa.





L'attacco aereo può rivelarsi decisivo, se usato al momento giusto.



Nella modalità Dominio è necessario catturare e difendere le bandiere sparse sulla mappa.

AGGIORNAMENTI

Nel momento in cui scriviamo, gli sviluppatori hanno pubblicato due aggiornamenti che portano il gioco alla versione 1.2: sono stati risolti gravi problemi, come l'occasionale cancellazione di tutti i progressi ottenuti che ha costretto diversi utenti a ricominciare dal principio la scalata verso il grado più alto. È stata anche aperta la strada ai prossimi strumenti per la creazione di Mod, da cui un titolo così popolato sicuramente trarrà vantaggio. Potete scaricare l'ultimo aggiornamento disponibile all'indirizzo: **www.infinityward.com/modernwarfare/patch/**

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Distributore:** Activision it
- **Provato su:** Dic 07 9
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD
- **Internet:** www.charlieoscardelta.com

ALCUNI titoli non hanno bisogno di analisi certosine, posseggono una sorta di fascino caratteristico e inconfondibile: la serie di *Call of Duty* rappresenta un perfetto esempio.

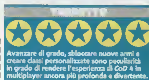
Come saprete se avete letto la recensione pubblicata sul numero di Dicembre, *Call of Duty 4* (*CoD 4* per gli amici) è un gioco che non può mancare nella collezione dei videogiocatori Doc; l'avventura single player, però, è solo la punta dell'iceberg. I ragazzi di Infinity Ward hanno fatto centro ancora una volta, offrendo un titolo che fa delle sfide online il suo cavallo di battaglia. Non si tratta di un mero rifacimento moderno del precedente capitolo: salirete di Grado (55 in totale), sbloccherete nuove abilità per personalizzare lo stile di gioco e completerete obiettivi di tutti i tipi. Tutto questo avviene nelle sei modalità di gioco disponibili: quartier generale, tutti contro tutti, dominio, cerca e distruggi, deathmatch a squadre e sabotaggio. Dopo qualche match avrete modo di creare delle classi, scegliendo arma primaria e secondaria, tipologia di granate e, soprattutto, le succitate abilità: queste sono fondamentali nella creazione di un profilo specializzato, e spaziano da "Gioco di prestigio", utile per ricaricare rapidamente, a "Premi due volte", che aumenta il rateo di fuoco - giusto per fare qualche esempio. Le combinazioni sono tantissime e, grazie alla conformazione delle sedici mappe disponibili, tutte più o meno efficaci; un approccio coerente con le opzioni selezionate può regalare grandi soddisfazioni.

CoD 4 non si ferma qui, e offre un appagante sistema di obiettivi (chiamati sfide) che risulterà familiare agli utenti Xbox: si tratta di numerosissimi "traguardi" da raggiungere, come un certo numero di uccisioni usando una particolare arma, l'abbattimento del nemico che sta disinnescando la bomba in una partita "Sabotaggio" o la vittoria come miglior giocatore. Queste sfide possono sbloccare mirini Acog, silenziatori e altro ancora; generalmente regalano un notevole quantitativo di esperienza utile, insieme alle semplici uccisioni e vittorie, per passare di grado. Giocare nei server online di *CoD 4*, quindi, è un continuo susseguirsi di promozioni e nuovi gadget sbloccati; dettagli questi che si rivelano un perfetto complemento all'azione adrenalinica e al superbo comparto grafico: vi sembrerà di essere lì, immersi in un inferno di proiettili, granate e bombardamenti (non si tratta però di una simulazione, meglio specificare).

> **"È un continuo susseguirsi di promozioni e nuovi gadget sbloccati"**

Una critica che si può muovere verso Infinity Ward riguarda il comportamento verso il capitolo precedente della serie: *CoD 2* ha sofferto della mancanza di aggiornamenti in grado di rifinire e migliorare l'esperienza online. Riponiamo comunque fiducia nel futuro "competitivo" di *CoD 4*, che si prospetta ricco e promettente.

GIOCHI COMPUTER



MEMORIA CORTA

Il sistema di gradi, sfide e abilità presente in *CoD 4* offre divertimento e profondità di gioco, ma c'è un particolare che Infinity Ward ha decisamente trascurato. I progressi, infatti, vengono salvati in locale nel disco rigido del proprio computer; se questa è una prassi normale per quanto riguarda le partite della modalità a giocatore singolo, lo è molto meno per il multiplayer. Titoli come *Battlefield 2* o *Quake Wars* conservano le statistiche su server appositi, evitando così la possibile perdita di informazioni o, peggio ancora, la cancellazione totale dei dati.

Gioco da tavolo

AGE OF MYTHOLOGY: THE BOARDGAME

La conversione "da gioco per computer" a "gioco da tavolo" è un campo finora quasi inesplorato, tranne che per il nostro Gabriele Trovato.



La tavola tripartita si mostra in tutto il suo splendore.



Casa: Eagle Games
Internet: www.eaglegames.net
Prezzo: € 50

IL gioco da tavolo "Age of Mythology: The Boardgame" (in inglese, ma presso il sito www.eaglegames.net è possibile trovare il manuale in italiano) si presenta con 300 miniature, più di 200 carte, 150 cubetti di legno, oltre 100 tasselli di cartone, 6 tavole di gioco, più gli immancabili dadi e le istruzioni.

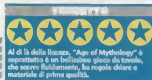
La qualità dei componenti è eccellente, dalle raffigurazioni sulle carte alle miniature delle creature mitologiche: sfingi, ciclopi, centauri. Naturalmente, non sono presenti tutti i tipi di unità del gioco per PC (per esempio, le chimere e i mirmidoni sono rimasti fuori), ma in definitiva non ne sentirete la mancanza. I cubetti di legno rappresentano le risorse (verde = cibo; marrone = legna; giallo = oro; blu = favore degli dei) e i "punti vittoria" (rossi). Le 6 tavole di gioco, invece, sollevano più di un interrogativo. Per prima cosa, il gioco prevede sfide fino a 4 giocatori, non 6. Le tavole, infatti, sono di 3 tipi (2 per ogni "cultura") in modo da permettere partite tra la stessa fazione (greci contro greci). In secondo luogo, chi si aspettava di muovere le proprie unità su una tavola unica, campo di battaglia di uno strategico in tempo reale, rimarrà deluso, in quanto la partita di ogni giocatore si svolge nella sua piccola tavola, suddivisa in aree che contengono i tasselli dei territori, gli edifici cittadini, le unità e le risorse.

Nonostante le differenze di struttura, il sistema di gioco riesce ad astrarre il concetto di RTS ricreando qualcosa di funzionante e che, al tempo stesso, ricorda nell'apparenza la controparte digitale. Il nucleo del gioco è basato su un sistema a carte associate ad azioni: esplorazione, raccolta di risorse, costruzione, arruolamento, commercio, nuova era e attacco. In sostanza, è tutto quello che fa un giocatore su PC, generalmente in un ordine sequenziale, spostando la visuale per la mappa. Allo stesso modo, in ogni turno possiamo giocare 3 delle carte in mano. Il ventaglio di scelte è variegato, grazie alla suddivisione in "carte permanenti" e "carte casuali". Il primo mazzo contiene le azioni fondamentali, una per tipo; il secondo ospita più versioni delle stesse, spesso corredate da poteri divini (qui appaiono tutti gli dei del gioco originario, da Afrodite a Osiride). Al giocatore va la scelta di quante carte pescare dal mazzo "sicuro" e da quello "casuale". Naturalmente, ogni cultura ha i propri mazzi. Le carte in mano variano da 4 a 7, secondo l'era. Tuttavia, non è facile progredire, dato il costo elevato che ciò comporta, col risultato che molte partite vengono risolte all'era classica o addirittura arcaica. Tutto sommato, però, anche su PC la maggior parte delle partite in multiplayer finisce nello stesso modo!

Anche le battaglie, tramite i modificatori stile morra cinese, ricordano in qualche modo i rapporti di forza tra eroi, unità umane e mitiche del gioco su PC. Qui è presente, a nostro avviso, l'unico difetto del gioco: il fattore fortuna è troppo influente nei combattimenti, dato che per ogni unità è necessario tirare un numero di dadi equivalente alla sua forza, ma conta solo il numero di "6" usciti. Questo comporta che un'unità di forza 1 può, in teoria, uccidere una di forza 12. Niente di irrimediabile! Basta sostituire la regola del 6 con "5 o 6" o addirittura "4, 5 o 6".

Infine, il meccanismo di vittoria è piuttosto singolare e diverso dal gioco originario, ma funziona bene e contiene la lunghezza delle partite in tempi ragionevoli. In ogni turno, ciascun giocatore assegna un punto a un certo tipo di vittoria (avere il maggior numero di armate, costruire la meraviglia, eccetera) che poi intenderà perseguire.





Al di là della licenza, "Age of Mythology" è soprattutto è un bellissimo gioco da tavolo, che scorre fluidamente, ha regole chiare e materiale di prima qualità.

Una sfinge e un'idra: la qualità delle miniature è buona.

Gioco da tavolo

WARCRAFT: THE BOARDGAME

La lotta per il dominio di Azeroth si sposta dai PC ai tavoli casalinghi, e Gabriele Trovato si aggira sul campo di battaglia per raccontarci ogni dettaglio!





La mappa di gioco del boardgame di "Warcraft" è componibile.

Casa: Fantasy Flight Games
Internet: www.fantasyflightgames.com/
Prezzo: € 45

LA conversione da PC a gioco da tavolo di *Warcraft*, il famosissimo RTS di Blizzard, è stata realizzata da Fantasy Flight Games, dei veri e propri maestri del settore.

"Warcraft The Boardgame" (per un massimo di 4 giocatori e tutto in inglese) si basa su una mappa esagonale, numerosi tasselli di cartone e 84 miniature in legno. Salta subito all'occhio la scarsa qualità estetica delle miniature! Sono di tre tipi (da combattimento ravvicinato, a distanza e volante) e ogni tipologia corrisponde a una sola forma (rispettivamente uomo, catapulta e drago). La scelta è comprensibile, se si pensa al fatto che gli "upgrade" delle unità portano a un cambiamento del loro aspetto: per esempio, la fazione degli Orchi ha in dotazione I Tauren (minotauri). Non sarebbe pratico disporre di una miniatura per ogni tipo e livello di unità: ce ne sono troppe e risulterebbe anche troppo costoso da produrre, quindi ben venga la funzionalità a discapito dell'eleganza. Ma il sistema con i tre modelli di miniatura funziona? Non più di tanto.

Non accadrà di rado di prendere in mano le unità per assicurarsi della loro forma, dopo essere stati ingannati da un "omino" rovesciato che sembrava una catapulta.

Un altro appunto da fare al materiale in dotazione è che sulle carte non è presente alcuna descrizione. Per quanto ci riguarda, pensiamo sia meglio poter leggere il testo inglese, piuttosto che dover aprire il manuale ogni volta per consultare il potere della carta.

"Warcraft The Boardgame" è – né più, né meno – un RTS per computer portato su tavola. Partendo dalle razze in gioco (Umani, Elfi Oscuri, Orchi e Non-morti), per passare alle risorse (oro e legna), alla veste grafica degli edifici e ad altro ancora, sembra che non manchi nulla di *Warcraft III*, tranne gli eroi, che però sono disponibili con l'espansione. Il sistema di gioco ricalca i meccanismi ben collaudati degli strategici su PC, motivo per cui, chiunque ne abbia provato almeno uno si troverà immediatamente a proprio agio.

Lo scopo del gioco è distruggere la base avversaria, oppure assicurarsi un certo numero di punti vittoria. Per far questo, dobbiamo mandare in giro i lavoratori (possibilmente scortati) a raccogliere risorse da investire in edifici, unità e potenziamenti, e mandare le nostre unità all'attacco: sostanzialmente, il gioco è la ripetizione di queste azioni per un certo numero di turni. Edifici e unità non sono creati immediatamente, ma hanno un tempo di costruzione di un turno.

Ulteriore spessore viene dato dalle carte delle abilità. La maggior parte di queste è utile in battaglia e arricchisce un sistema di combattimento già di per sé articolato e realistico: brevemente, ogni tipo di unità ha il proprio ordine di attacco, e una battaglia in una casella coinvolge anche le unità adiacenti. Così si creano grandi mischie, come nella versione per PC.

Il metodo creato per l'estrazione delle risorse merita una riflessione, poiché un paio di tiri di dado e un po' di sfortuna sono sufficienti a esaurire una miniera o una foresta. Questo sistema un po' brusco può sbilanciare la partita a favore di un giocatore per puro caso.

L'arma in più di "Warcraft The Boardgame" è la longevità, grazie alla possibilità di creare scenari. Il manuale del gioco ne presenta alcuni (ottenibili componendo la mappa secondo le istruzioni e facendo uso di tasselli aggiuntivi) e incoraggia a crearne di nuovi. Sul Gruppo Yahoo! "warcraft_boardgame" (**http://games.groups.yahoo.com/group/warcraft_boardgame/**) ne troverete diversi.

GIOCHI COMPUTER



VERDETTO

"Warcraft The Boardgame" è simile alla controparte digitale. Alcuni problemi e la qualità delle miniature non gli permettono di raggiungere il massimo dei voti.

Le unità sono "abominevoli", sotto molti punti di vista.

Dal Sol Levante

IL GIAPPONE ONLINE

Angeli caduti e campi di calcio virtuali, ecco come si gioca online nel lontano Giappone.



Q Entertainment opta per un cambiamento e inizia a proporre dei MMORPG.



Sega detta legge nelle sale giochi giapponesi, e anche nelle case, con la sua particolare simulazione calcistica online.

INVIATO DAL GIAPPONE

Jonti Davies continua con le sue cronache dal Giappone, augurando a tutti un felice nuovo anno e rinnovando l'appuntamento al prossimo mese!

QUESTO mese, mettiamo a confronto due modi di concepire e proporre il gioco online nella terra del Sol Levante. Il primo titolo in questione è *Angel Love Online*, sviluppato da Q Entertainment, una software house conosciuta per alcuni capolavori su console quali *Lumines* e *Meteos*, e per la fama del suo boss Tetsuya Mizuguchi, produttore di blockbuster quali *Rez* e *Space Channel 5*.

Angel Love Online è una produzione che non ha nulla a che fare con qualsiasi altro gioco del repertorio di Q o dello stesso Mizuguchi: si tratta di un MMORPG con contenuti scaricabili a cadenza stagionale (la quinta è attualmente al debutto in Giappone), che propone in formato epico il classico confronto tra "cielo e inferno", con angeli caduti e le loro amanti femminili. La qualità migliore di *Angel Love Online*, però, è il fatto di essere completamente gratuito (sul sito **www.angelloveonline.jp/startup/clientsoft.html** troverete il client scaricabile in giapponese, ma è possibile sperare, in un prossimo futuro, in una versione in lingua inglese). È ammirevole il massiccio sostegno fornito dalla comunità dei giocatori, così com'è altrettanto bello notare la mancanza di quella "malizia" che si rintraccia - in quantità industriale - nei MMORPG occidentali.

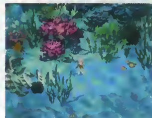
Il secondo esempio di gioco online tipicamente nipponico è *Sega's Pro Soccer Club*. Questa serie calcistica affonda le proprie radici nelle sale giochi del Sol Levante, dove è ancora giocato tramite un sistema in rete a fibre ottiche tra decine di utenti in tutta la nazione (i cabinati sono collegati tra loro utilizzando delle schede di memoria in cui sono salvati i dati dei giocatori).

Con la versione PC è possibile accedere a Sega's Pro Soccer Club dalla propria abitazione in qualsiasi momento, modificare la propria squadra, studiare programmi di allenamenti, firmare nuovi calciatori, elaborare tattiche e così via. Il tutto in nome della vittoria! Sicuramente, non vanterà la completezza simulativa della serie *Football Manager*, ma Sega ha compensato il tutto con un'interfaccia comoda e con una riproduzione "notevole" sul campo delle azioni di gioco. Insomma, immaginate *Virtua Striker* incrociato a *Football Manager* per avere un'idea di quello che è *Pro Soccer Club*. Il gioco è stato un grande successo nelle sale giochi giapponesi e continua ad avere un fedele seguito nella sua controparte PC.

Purtroppo, Sega è convinta che i giocatori europei non possano apprezzarne il suo stile, così *Pro Soccer Club* rimarrà ancora un'esclusiva per il Giappone.

UN PO' DI WONG?

Lo sviluppatore giapponese SeedC sta per aggiornare il beta test online del suo GdR *Holko Wong*. Il gioco è un altro esempio di approccio nipponico nello sviluppo di titoli per PC, eliminando dal suo comparto grafico colori quali il marrone e il grigio per avvicinarsi allo stile dei comics della Marvel. *Holko Wong* è un GdR a episodi, con nuove quest che saranno aggiunte su base regolare. Insomma, *Halko Wong* non avrà difficoltà a competere con *Monster Hunter's Online* di Capcom.







Halka Wong è attualmente in fase di test in Giappone.

Mondi virtuali

OLTRE LE NOTTI DI NEVERWINTER

Il primo Neverwinter Nights *è ancora molto giocato, grazie anche alla pubblicazione di moduli a pagamento di qualità professionale.*

CE ne siamo già occupati sporadicamente in queste pagine, ma l'interesse suscitato dalla nostra incursione tra i moduli per *Neverwinter Nights 2* pubblicata nell'Area Download dello scorso numero ci ha convinti a fare un passo indietro, e a gettare uno sguardo d'insieme ai moduli "Premium", ovvero le avventure extra pubblicate da BioWare per il primo *NWN* – così che possiate decidere se il download e l'acquisto valgano la pena.

SHADOWGUARD

- **Livelli:** 3
- **Installazione:** 240 MB HD
- **Giudizio:** ★★★
- **Costo:** 3,40 euro
- **Durata:** Circa 3 ore

Questo modulo richiede al giocatore di interpretare un personaggio femminile, in particolare la figlia del magistrato di Ghaarak – una città posta all'estrema frontiera nord di un grande impero. La regione è protetta da una misteriosa organizzazione di agenti segreti nota come la "Guardia d'Ombra", e la protagonista viene invitata a farne parte. Il pregio principale dell'avventura è che sia la classe scelta, sia l'allineamento del personaggio hanno un impatto reale sullo svolgersi degli eventi. In compenso, però, pur giungendo a un "finale", al giocatore resta la sensazione di aver vissuto un solo, breve, capitolo in una storia più ampia. In ogni caso, un modulo più che discreto.



CRITERI DI VALUTAZIONE

Per vostra comodità, abbiamo riassunto le caratteristiche di ogni modulo secondo i seguenti criteri. Ricordiamo come *tutti* richiedano, oltre al possesso di *Neverwinter Nights*, anche quello delle due espansioni: *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*. Tutti i moduli presentati in queste pagine sono esclusivamente in lingua inglese.

Livelli: Il livello o i livelli di partenza per i personaggi. I moduli aggiustano automaticamente quello dell'eroe da voi scelto, dovesse essere differente.
Installazione: Lo spazio addizionale occupato dal modulo sul vostro disco fisso.
Giudizio: Una valutazione da una a cinque stellette, che tiene conto della qualità complessiva dell'avventura: trama, prezzo e longevità
Costo: Il prezzo del modulo convertito in euro
Durata: In quanto tempo il modulo può essere completato la prima volta che lo si gioca. I migliori sono rigiocabili, magari con scelte o personaggi diversi.

COSTO, INSTALLAZIONE E LINGUE

I moduli "Premium" possono essere acquistati solo in versione "download digitale" dal sito ufficiale BioWare a **http://nwn.bioware.com/premium/**. Il prezzo di ognuno è indicato nella scheda di descrizione, mentre per l'installazione basta far partire il file eseguibile che si è scaricato dopo avere acquistato il modulo e seguire le istruzioni su schermo. **Importante:** ogni volta che fate partire un modulo Premium, il computer verificherà che si tratti di una copia regolarmente acquistata connettendosi a internet. **In assenza di collegamento, potrete giocare solo a una versione "demo" dell'avventura**. Tutti i moduli Premium sono disponibili solo in lingua inglese, anche se possono essere utilizzati su un'installazione della versione italiana di *NWN*: la lingua rimarrà comunque quella d'Albione.



Una fattoria devastata è il primo indizio che qualcosa non va, in *Wyvern Crown of Cormyr*.

WITCH'S WAKE

- **Livelli:** 1
- **Installazione:** 240 MB HD
- **Giudizio:** ★★
- **Costo:** Gratis con ShadowGuard
- **Durata:** 2-3 ore

Questo modulo, inizialmente nato come progetto amatoriale, venne scelto per dare il via alla linea di moduli Premium. Ma le cose, purtroppo, non sono andate per il verso giusto: una premessa interessante (il protagonista è l'unico sopravvissuto a una terribile battaglia, ma non sa ricostruire cosa sia realmente accaduto, perché ha perso la memoria) è minata dal fatto che il seguito già annunciato per questa "prima puntata" non si è mai materializzato. Peccato, perché la prima parte è davvero intrigante. BioWare ha fatto in parte ammenda offrendolo in omaggio a chi acquista *ShadowGuard*.

KINGMAKER

- **Livelli:** 1
- **Richiede:** 170 MB HD
- **Giudizio:** ★★★★
- **Costo:** 5,40 euro
- **Durata:** 5-10 ore

Una delle avventure più originali prodotte per *NWN*, questo modulo si distingue già nella presentazione dei nostri compagni: una ninfa dei boschi perennemente sfigurata da un incendio, un topo mannaro, una guerriera-tigre in esilio e un Nano con la capigliatura in fiamme. L'ambientazione è la grande città-fortezza di Cyan, e il protagonista – in seguito a eventi che lo portano, addirittura, a fare un giro nell'oltretomba! – si trova nei poco invidiabili panni di "ago della bilancia" nella lotta, complessa e piena di intrighi, scaturita tra i vari "poteri forti" di Cyan in seguito alla scomparsa del sovrano. Coinvolgente, pieno d'opzioni e altamente rigiocabile.

PIRATES OF THE SWORD COAST

- **Livelli:** 5-10
- **Richiede:** 175 MB HD
- **Giudizio:** ★★★★
- **Costo:** 6,75 euro
- **Durata:** 8-12 ore

Neverwinter Nights, per propria natura, non si è mai prestato molto alla progettazione di avventure "marinaresche". *Pirates* rimedia alla grande a questa mancanza: imbarcatosi

come passeggero su una nave diretta verso le regioni meridionali del Calimshan, il protagonista si trova ben presto coinvolto in una complicata faccenda di pirati e tesori ispirata ai classici romanzi di avventura.
Le occasioni di fare role-playing sono molte, e l'impatto sulla trama delle azioni del personaggio è assai concreto. Forse, al tutto manca un pizzico di originalità, ma longevità e adrenalina sono presenti in abbondanza!

INFINITE DUNGEONS

Livelli: 1-40
Installazione: 370 MB HD
Giudizio: ★★★
Costo: 4,40 euro
Durata: fino a 40 ore

Questo modulo è, come suggerisce il titolo, un "generatore casuale di dungeon". Scegliete un personaggio, una classe e un livello, e il programma creerà un sotterraneo da esplorare pieno di mostri trappole e tesori calibrati sulle caratteristiche del vostro protagonista. Vi è, comunque, una piccola trama che lega le varie stanze e corridoi, il cui completamento può richiedere decine d'ore - anche se l'esperienza è, ovviamente, assai diluita. A noi l'idea di un *NWN* simile a una variante di *Diablo* non attira, ma interesserà chi cerca un modulo tutta azione.

WYVERN CROWN OF CORMYR

Livelli: 6-7
Installazione: 400 MB HD
Giudizio: ★★★
Costo: 8,10 euro
Durata: 18-20 ore

In questa avventura, BioWare introduce uno degli elementi mancanti al mosaico di *NWN*: cavalli e cavalieri - completi dell'opportunità di sfidarsi in giostre e torneil La vicenda, in ogni caso, è ben più complessa, e vede il protagonista tornare dopo una lunga assenza alla sua casa nel regno di Cormyr. La landa è devastata dalle conseguenze di una guerra, e un'oscurità ancora più temibile pare addensarsi sul regno. Con una longevità di 20 ore e moltissimi contenuti nuovi, questo modulo può a tutti gli effetti essere considerato la quarta espansione per *NWN*, ma la trama, una volta completato, ci è onestamente parsa banale - peccato, perché il resto è di prima qualità.

GIOCHI COMPUTER

ORO, PLATINO E DIAMANTE

Dalla sua pubblicazione, nel 2002, sono uscite varie edizioni di *Neverwinter Nights*, comprensive di diverse espansioni e, in un caso, anche di alcuni dei moduli presentati in queste pagine. In questa colonnina cercheremo di chiarire la situazione:

***Neverwinter Nights*:** il gioco originale, privo di qualunque espansione.

***Neverwinter Nights* Gold:** *NWN* più la prima espansione, *Shadows of Undrentide*. Dal momento che, per giocare i moduli Premium, dovete avere installate entrambe le espansioni, la versione Gold di *NWN* non è sufficiente: Bisognerà procurarsi anche *Orde dal Sottosuolo*.

***Neverwinter Nights* Platinum:** La collezione completa dell'originale più le prime due espansioni. Con questa edizione potrete tranquillamente giocare con tutti i moduli Premium. Si tratta anche dell'edizione allegata alla versione "Collector's" di *NWN 2*.

***Neverwinter Nights* Diamond:** Tutti i contenuti di *NWN Platinum* più i moduli Premium *Kingmaker*, *ShadowGuard* e *Witch's Wake*.



■ In *Pirates of the Sword Coast* non mancheranno i tesori sepolti cari a Verne e Salgari.

La luce dall'oscurità

Si intitola *Darkness over Daggerford* e avrebbe dovuto essere incluso nella collana Premium per *NWN*, quando Atari decise di sospendere la pubblicazione di questa serie. Indomiti, i progettisti di Ossian Studios hanno ugualmente completato l'avventura, mettendola in Rete a disposizione di tutti gratuitamente. Il che è una vera fortuna, poiché si tratta, probabilmente, di uno dei migliori moduli per *NWN* mai creati (il nostro voto, "fuori concorso" è l'unico di cinque stellette)! L'avventura include una mappa strategica del mondo, la possibilità di conquistare e occupare una fortezza, e uno spirito di fondo che ricorda quello di classici come *Baldur's Gate 2* e *Planescape: Torment* (Un teschio fluttuante che parla?). Consigliatissimo! Il modulo richiede di avere entrambe le espansioni di *NWN* installate. Potete scaricare la versione più recente e leggervi un'intervista con gli autori a **http://nwn.bioware.com/players/profile_daggerford.html**



esplora e GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elise Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani une copie di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare une e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alle sostituzione del DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nelle rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC.
Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

L'ennesima battaglia per la conquista della Terra prende il via in un 2012 virtuale.

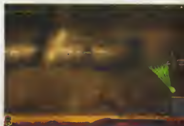
DOPO essere stato inizialmente annunciato per l'autunno 2007, l'interessante strategico in tempo reale di Sega *Universe at War: Earth Assault* è stato posticipato ai primissimi mesi del 2008.

Il gioco prevede l'opportunità di interazione (in occasione del multiplayer) fra utenti Xbox 360 e PC. Una novità intrigante, di cui avremo assaggio solo quando verrà pubblicato il titolo completo. Per adesso, bisogna accontentarsi di una versione dimostrativa di *Universe at War: Earth Assault* che include un tutorial e le prime due missioni della campagna Hierarchy.



Gli Hierarchy sono una razza aliena tristemente nota nell'intera galassia: sono soliti invadere i pianeti per privarli di ogni tipo di risorse (sia inorganiche, sia organiche) e hanno preso di mira la Terra. Ben presto, giungono sul nostro pianeta altre due popolazioni aliene, Masari e Novus, che attaccano i crudeli Hierarchy. Sono intervenuti per salvare la razza umana o il loro scopo è solo annientare il nemico per impossessarsi della Terra?


Il demo permette di affrontare due missioni della campagna Hierarchy.



Per conoscere la risposta, dovrete aspettare ancora un po', almeno fino a quando troverete la recensione del gioco sulle pagine di GMC.

In fase di installazione del demo di *Universe at War*, al momento di scegliere fra la modalità Default o Custom, scegliete senza esitazione la prima. Una volta avviato il gioco, rispondete "Sì" all'eventuale richiesta da parte dell'antivirus di permettere al software l'accesso a Internet.

COMANDI PRINCIPALI
Come la maggior parte degli RTS, anche *Earth Assault* può essere controllato interamente con il mouse

Casa: Sega
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Sega\Universe at War Earth Assault (DEMO)\Uninstall Universe at War Earth Assault (DEMO)** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gioco di guida

NEED FOR SPEED PROSTREET

Se la velocità è ciò di cui avete bisogno, questo demo vi accontenterà.

COME ogni anno, Electronic Arts propone ai fan della velocità un nuovo capitolo della fortunata serie *Need for Speed*.

Questa volta, però, lo stile di guida è maggiormente "ragionato" e assisterete all'abbandono di corse clandestine e inseguimenti con la polizia a favore di gare regolamentate e disputate in appositi circuiti.

Il demo mette a disposizione due diverse opzioni di gioco: Speed Challenge (nel circuito Nevada Highway) e Grip Race (circuito A-54 Interloop). I due tracciati possono essere affrontati secondo tre livelli di difficoltà – casual, racer e king – determinati in base alla presenza più o meno ingombrante della frenata assistita.

Prima di installare il demo, dovrete estrarre il file in una cartella temporanea e solo in seguito avviare la procedura di installazione. Per farlo, cliccate **Esegui** dall'interfaccia del DVD e, nella schermata che apparirà subito dopo, indicate una cartella provvisoria che avrete appositamente creato sul vostro hard disk (preferibilmente sul desktop, per facilitare le cose). Una volta estratto il file, cliccate su **EASetup**, accettate i due contratti di licenza e procedete con l'installazione vera e propria del demo. Completata la procedura, potrete cancellare senza problemi la cartella in cui avete estratto il file.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Frena
FRECCIA DESTRA – Gira a destra
FRECCIA SINISTRA – Gira a sinistra
CTRL SINISTRO – Marcia giù
SHIFT SIN. – Marcia su

Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 2 GHz, 356 MB RAM, 5cheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **Need for Speed ProStreet Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

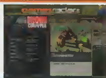


Abbandonare le corse clandestine significa anche poter contare su tracciati studiati ad hoc per le gare.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete piacare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Ben due giochi centrati sulla ricerca di oggetti in stanze piene di cianfrusaglie di ogni sorta: uno ambientato nelle profondità marine, l'altro fra tombe e reperti archeologici. Chi adora i puzzle game andrà pazzo per *Heroes of Hellas*, mentre i patiti del mahjongg troveranno pane per i propri denti con *Mahjongg Investigations*. Non perdete *Taskforce*, invece, se vi piacciono gli strategici a turni.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



In occasione dell'uscita della nuova stagione delle avventure di *Sam & Max*, nella sezione dedicata ai Mod troverete un gioco completo: il quarto episodio della prima serie, intitolato *Abe Lincoln Must Die!* Non mancherà, come sempre, il materiale relativo al gioco allegato a questo numero di GMC: *Dragonshard*. Infine, ricordiamo anche la presenza di un utile Map Tool per *World in Conflict*.



Due video dedicati a *SoulStorm*, prossima espansione dell'ottimo *Warhammer 40.000 Dawn of War*, la cui pubblicazione è attesa per la prossima primavera. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol di *PES*, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo a cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it.



DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI **COH: OPPOSING FRONTS** E MOLTI ALTRI!

Avventura grafica

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

Secondo giro, seconda stagione di episodi per Sam e Max.

LA seconda stagione delle peripezie di Sam e Max ha fatto il suo esordio nell'ultimo mese del 2007, per allietare il Natale dei fan delle avventure grafiche più accaniti.

Gli episodi successivi (cinque in tutto) faranno la loro comparsa sul sito di TellTale Games con cadenza mensile. Provate con noi il demo del primo episodio, intitolato *Ice Station Santa*, che vede i nostri eroi alle prese con un insolito nemico: Babbo Natale.

Il demo, in versione inglese, propone le prime battute di questa avventura grafica, per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. Per provare la versione dimostrativa del gioco basta cliccare "Click here for a free demo" proprio dalla suddetta schermata.

COMANDI PRINCIPALI
Per portare a termine l'investigazione e risolvere il caso, basta armarsi di mouse.

Casa: TellTale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max - Season Two\Uninstall\Uninstall Episode 201 - Ice Station Santa** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione







Dopo il successo della prima serie di episodi, Sam e Max sono pronti per il bis.

Strategia in tempo reale

EMPIRE EARTH III

Un impero da gestire grande quanto la Terra.



L'unica civiltà selezionabile nel demo è quella della regione occidentale.

IL terzo episodio della serie *Empire Earth* è pronto a mettervi in lizza per il titolo di dominatore del mondo.

Il demo single player, in italiano, prevede la presenza di tre modalità: Esercitazione, Schermaglia e Dominio del mondo.

Rispetto al gioco completo, la versione di prova ha alcune limitazioni per quanto riguarda la scelta delle opzioni. L'esercitazione, infatti, è disponibile solo per quanto riguarda la modalità Dominio, mentre quest'ultima, a sua volta, è disponibile solo in modalità Campagna Principale. La scelta della civiltà protagonista della campagna ricade obbligatoriamente sulla regione occidentale (l'unica selezionabile delle tre regioni previste dal gioco completo), e la sfida può essere affrontata secondo tre livelli di difficoltà.

Per quanto riguarda la Schermaglia, sono previste tre mappe con ambientazione differente: Highlands (colline e foreste), River Bend (aerea ricca di risorse) e Gulf Crisis (deserto).

COMANDI PRINCIPALI
Basta un mouse per avere il pieno controllo della situazione.

Casa: Sierra Entertainment
Requisiti: CPU 1.7 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate le voci Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **Empire Earth III Public Demo** e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione. Selezionate ancora la voce Rimuovi dalla schermata e accettate la rimozione di tutte le funzioni.

Avventura grafica

GHOST IN THE SHEET

Fantasmi e misteri per un'avventura grafica fra l'horror e il comico.

UN' avventura grafica un po' particolare, quella proposta da Adventure's Production.

Un fantasma, armato solo di un lenzuolo e delle proprie capacità ultraterrene, deve risolvere il fitto mistero che si cela dietro l'incendio di una fabbrica, esplorandone gli ambienti e risolvendo vari tipi di rompicapi. Le azioni a disposizione del personaggio sono del tutto diverse da quelle di una classica avventura punta e clicca: se volete saperne di più, correte a leggere la recensione a pagina 84. O, ancora meglio, provate la versione dimostrativa del gioco contenuta nella sezione Demo del DVD, che propone le prime battute dell'avventura. All'inizio, l'unica abilità a disposizione del fantasma sarà la capacità di muovere e combinare gli oggetti con la telecinesi, ma, nel corso del gioco, sbloccherete ulteriori possibilità di azione.

COMANDI PRINCIPALI
Al fine di interagire con gli scenari, basta usare il mouse e i tasti funzione per selezionare le abilità.

Casa: **Adventure's Production**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Ghost in the Sheet Demo\Disinstalla\Ghost in the Sheet Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Simulazione golfistica

TIGER WOODS PGA TOUR 08

Preparate il vostro completo da golf migliore, Tiger Woods è tornato.

L'asso del golf Tiger Woods non sa stare lontano dai riflettori: ecco la nuova simulazione golfistica di EA Sports, che da anni porta la firma del campione statunitense.

Grandissima parte delle opzioni e modalità di gioco previste dalla versione completa di *Tiger Woods PGA Tour 2008* non sono disponibili nel demo contenuto all'interno del DVD.
La versione dimostrativa, infatti, vi consentirà di provare tre buche in una partita veloce nel campo da golf di Boston. Per installare correttamente il gioco senza problemi basterà cliccare su **Esegui** e selezionare la procedure per **Typical user**.

COMANDI PRINCIPALI
Un intero set di mazze da golf è racchiuso in un semplice mouse!

Casa: **EA Sports**
Requisiti: **CPU 1.6 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\ EA Sports\Tiger Woods PGA TOUR 08 Demo\Uninstall Uninstall Tiger Woods PGA TOUR 08 Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Driver

AMD/ATI CATALYST
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.3
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dal giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop;
nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

Il gioco completo! Imperdibile.

Mentre impazza sui monitor del vostro PC la seconda stagione delle avventure di Sam e Max, GMC propone ai suoi lettori un episodio completo della prima stagione.

Questa volta, il folle duo di investigatori creato da Steve Purcell dovrà avere a che fare con la politica: le prime battute del gioco, infatti, avranno luogo alla Casa Bianca, dove il Presidente sembra essere impazzito. *Abe Lincoln Must Die!* è il quarto episodio della prima serie di avventure pubblicate da TellTale Games tramite la distribuzione digitale (cioè: acquistando il gioco sul sito ufficiale con carta di credito, è possibile procedere al download del software). Solo recentemente tutta la prima stagione, composta da sei, spassosissimi episodi, ha raggiunto anche gli scaffali dei negozi sotto forma di DVD. La pubblicazione della seconda stagione delle avventure di Sam e Max, invece, è iniziata a dicembre e proseguirà con cadenza mensile fino ad aprile. Per avere un assaggio del primo episodio della nuova serie, *Ice Station Santa*, non esitate a fare un salto nella sezione del DVD allegato a GMC dedicata ai demo giocabili.





SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE



WORLD IN CONFLICT



DRAGONSHARD

MOD TOOL PER WORLD IN CONFLICT

Se desiderate creare nuove mappe multiplayer per *World in Conflict* da condividere con altri appassionati, questo è il tool che fa per voi. Qualora vi servisse un aiuto per la creazione delle mappe, sarà sufficiente cliccare sull'icona "?" presente nell'angolo in alto a destra di qualsiasi schermata dell'editor. In questo modo, visualizzerete una comoda guida che vi spiegherà, passo per passo, la procedura migliore per realizzare le vostre creazioni.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER DRAGONSHARD

Il manuale in italiano in formato PDF di *Dragonshard*, allegato a questo numero di GMC. Nella cartella è presente anche un'indispensabile patch che aggiorna il gioco alla versione 1.2.1.

Patch

WORLD IN CONFLICT V1.003

Nuovo aggiornamento ufficiale di Sierra per l'edizione italiana dello strategico *World in Conflict*. La patch migliora i replay, consente di tornare in un clan match anche in caso di disconnessione, aggiunge un pulsante di "Stop" nella modalità Spettatore e apporta modifiche al bilanciamento.

EMPIRE EARTH III V1.10

Grazie a questa patch, sarà possibile evitare il crash del gioco a seguito della pressione dei tasti **ctrl+alt+canc**. Inoltre, l'aggiornamento consentirà di migliorare la reattività delle unità, attuare delle modifiche al gameplay, alla modalità multiplayer e di correggere alcuni errori relativi alle mappe.

CALL OF DUTY 4 V1.2

Aggiornamento per tutte le edizioni di *Call of Duty 4: Modern Warfare*, che porta il gioco alla versione 1.2 e apporta le seguenti modifiche: ottimizzazione della visuale Lean, correzione di alcuni problemi segnalati dai membri della community di giocatori, garanzia di compatibilità con eventuali Map Tool futuri.

LA LEGGENDA DI BEOWULF V1.01

Direttamente dal grande schermo, è arrivato il gioco d'azione tratto dall'omonimo film "Beowulf": questa patch corregge un bug di visualizzazione con Windows Vista e riduce i tempi di caricamento.

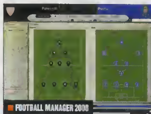
BATTLEFIELD 2142 V1.40

Nuova patch per *Battlefield 2142*, che aggiunge la mappa Highway Tampa, il salvataggio automatico durante la procedura di personalizzazione dei kit ed effettua alcune modifiche al gameplay

SIMCITY SOCIETIES V1.0016

Prima patch ufficiale per il recente gioco gestionale *SimCity Societies*, che prevede l'aggiunta di due edifici e due nuove mappe, aumenta la compatibilità con i contenuti scaricabili e corregge vari tipi di bug.

■ SIMCITY SOCIETIES



■ FOOTBALL MANAGER 2008

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.2

Patch per lo sparatutto multiplayer di id Software, che aggiorna il gioco alla versione 1.20 aggiungendo il supporto per VoIP. Inoltre, il file modifica il bilanciamento delle armi, ottimizza il rendering per chi utilizza Quad Core ed effettua altre migliorie minori.

FOOTBALL MANAGER 2008 V8.0.1

File di aggiornamento per il famoso manageriale calcistico di Sports Interactive. La patch porta il gioco alla versione 8.0.1, corregge dei problemi con le nazionalità e apporta alcune modifiche a regole e struttura di gioco.

RAINBOW SIX: VEGAS V1.06

Nuova patch ufficiale per *Rainbow Six: Vegas*, che aggiorna il gioco all'ultima versione, aggiunge un'interfaccia per amministratore remoto tramite Punkbuster, dei server protetti da password e corregge alcuni bug.



■ BEOWULF



■ EMPIRE EARTH III

Shareware

AMAZING ADVENTURES: THE LOST TOMB



Aguzzate la vista per risolvere i misteri della tomba perduta, venendo a capo di indovinelli e cercando oltre duecento oggetti nascosti all'interno degli scenari che compongono il gioco. Delle due modalità disponibili, "Find the Lost Tomb" e "Secret Game", è disponibile soltanto la prima. La seconda può essere sbloccata solo raccogliendo i 21 scarabei presenti nel gioco principale.

TASKFORCE: THE MUTANT OF OCTOBER MORGANE



Assumete il comando della squadra speciale Taskforce per uccidere tutti i nemici presenti nei vari livelli e prevenire eventuali perdite civili in questo strategico a turni 3D. Potrete provare il tutorial, missioni di allenamento e iniziare la modalità storia con il livello "Who cares die". Inizierete con il salvare alcuni ostaggi per poi proseguire con missioni sempre più complesse.

HEROES OF HELLAS



Un divertente puzzle game ambientato nell'antica Grecia e impreziosito dai suoi miti più famosi. Scopo del gioco è formare catene di elementi uguali attigui, fino a distruggere tutte le tessere che compongono il tabellone. Proseguendo nell'avventura, durante l'ora di gioco a vostra disposizione, sbloccherete anche degli sfondi per il desktop e delle curiosità mitologiche.

NEPTUNE'S SECRET



Un altro gioco basato sulla ricerca di oggetti ma, questa volta, ambientato nelle profondità marine. Hanna è un'archeologa alla ricerca delle rovine della città di Atlantide: aiutatela a svelare il mistero che si cela dietro questa civiltà perduta e a scoprire l'origine dell'amuleto che indossa sin da bambina. Il gioco completo comprende 75 livelli ricchi di dettagli e oggetti nascosti.

MAHJONGG INVESTIGATIONS: UNDER SUSPICION



Sessanta minuti di prova per l'ennesima variante del mahjongg, questa volta interpretata in chiave poliziesca. Ogni livello del gioco nasconde tasselli con indizi utili alla risoluzione dei casi proposti, le regole sono le stesse del mahjongg classico: si devono accoppiare tasselli uguali, a patto che essi si trovino entrambi sul livello più alto del tabellone.

Video

Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm



La strategia in tempo reale incontra i giochi di ruolo sul prestigioso campo di battaglia di "Dungeons & Dragons". Dimenticate i dadi a venti facce, impugnate il vostro fido mouse e preparatevi a combattere!

guida al GIOCO COMPLETO

DRAGONSHARD

Come giocare



Per giocare a *Dragonshard* sarà sufficiente inserire il DVD e procedere all'installazione, seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione**, contenuto in queste pagine. In seguito, sempre con il DVD inserito nel lettore, potrete fare doppio clic sull'icona creatasi sul desktop o selezionare **Programmi > Atari > Dragonshard > Dragonshard** dal menu di **Start** Windows.

Il manuale

Troverete il manuale in italiano di *Dragonshard* all'interno del DVD demo. È un file PDF contenuto nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dragonshard\Manuale in italiano**. Per consultare il manuale, potrete usare il programma Acrobat Reader, presente tra le Utility contenute nel disco demo.

In italiano

Dragonshard è tradotto in un buon italiano per quello che riguarda i testi su schermo. Il parlato durante le missioni e le scene d'intermezzo, invece, è in inglese, ma grazie ai sottotitoli nella nostra lingua non rischierete di perdere neanche una briciola della trama.

GMC vi dà il benvenuto a Eberron, una burrascosa landa tormentata da terribili guerre secolari.

Ultimamente, uno strano fenomeno ha iniziato verificarsi con regolarità, facendo piovere dal cielo dei misteriosi cristalli magici: i Frammenti del Drago. Essi contengono potenti energie magiche e la loro caduta provoca disastri e sconvolgimenti. Nel loro segreto, però, potrebbe celarsi la chiave per ottenere il dominio e la pace, quindi tutti i popoli lottano per impossessarsene. È questa la fantastica ambientazione di *Dragonshard*, un brillante gioco strategico in tempo reale basato sulla licenza di "Dungeons & Dragons", il gioco di ruolo cartaceo più famoso del mondo.

Dragonshard è stato sviluppato da Liquid Entertainment, team capitanato da Ed Del Castillo (veterano di *Command & Conquer*), e unisce le meccaniche dei classici RTS ad alcuni elementi innovativi. Il primo riguarda senza dubbio le terre sotterranee, accessibili da ogni mappa, nelle quali solo certi tipi di unità sono in grado di avventurarsi alla ricerca di oro e oggetti magici, risorse preziose per l'altra guerra, quella che si combatte in superficie.

Bastano poche partite per capire come, a differenza di molti strategici, la parte più importante di ogni missione sia costruire una base in maniera appropriata. Secondo le proprie scelte, infatti, è possibile specializzare l'esercito, ottenendo unità di pochi tipi, ma molto forti, oppure diversificarlo.

Il tutto è corredato da una frizzante modalità multiplayer, disponibile sia via LAN sia via Internet, attraverso il servizio di GameSpy.

Se siete stufi dei soliti RTS e volete provare qualcosa di originale e particolare, siete venuti nel posto giusto. Indossate la vostra armatura (ossia la preziosa guida di GMC) e avventuratevi nelle affascinanti terre di Eberron.





Le scene di intermezzo di *Dragonshard* sono molto suggestive.





Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Dragonshord* è costituito da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Transform & Lighting, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 8x e 2,5 GB liberi su disco fisso. Per giocare al meglio, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, con 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB e una connessione a Internet a Banda Larga per le partite in multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione



Per installare *Dragonshard*, inserite il DVD del gioco nel lettore e attendete che la funzione di Autoplay si attivi, per poi cliccare sul pulsante dell'installazione. Se questo non dovesse succedere, esplorate il disco e fate doppio clic su **Setup.exe**. Selezionate l'italiano come lingua predefinita e cliccate su OK per proseguire. A questo punto, vi verrà chiesto di immettere **il codice d'installazione che trovate riportato sul retro della custodia del DVD di gioco.** Nel caso in cui il **codice di installazione** fosse assente o illeggibile, potrete chiederne un altro scrivendoci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**. Fatto questo, cliccate su Avanti. Dopo aver scelto la cartella che preferite per l'installazione (o aver confermato quella predefinita), attendete che i file vengano copiati. Lasciate che il gioco controlli la presenza di aggiornamenti, uscite dal programma e avviate la patch **dragonshard_1.2.1_ita_full.exe** che trovate nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dragonshard\Patch** del disco demo allegato a GMC. Ora siete pronti per giocare!

Disinstallazione

Per disinstallare correttamente *Dragonshord*, aprite il menu **Start** di Windows e selezionate **Programmi > Atari > Dragonshard > Rimuovi Dragonshard**. In questo modo, il gioco verrà rimosso dal vostro PC. Naturalmente, la stessa operazione può essere effettuata da **Pannello di Controllo**, selezionando **Installazione Applicazioni**, e scegliendo di rimuovere *Dragonshord*.

La patch

La patch più aggiornata, fondamentale per il corretto funzionamento di *Dragonshord*, si trova nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dragonshard\Patch** del DVD demo allegato a GMC. Per utilizzarla correttamente, vi basterà lanciarla dopo aver installato il gioco e attendere che il processo di aggiornamento si concluda automaticamente.



La costruzione della base è un aspetto centrale di *Dragonshard*.

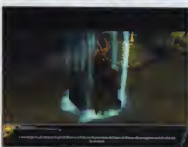
Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Dragonshord* vi verrà richiesto d'inserire un **codice**, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il **codice di installazione** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura d'illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

PCEE – QWM4 – JAKJ – CUDK

ATTENZIONE: Il codice di installazione provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Dragonshord* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.





Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Dragonshord* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione dei dischi difettosi entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Tutorial

Se volete imparare con facilità tutto quello che c'è da sapere su *Dragonshard*, potete selezionare il dettagliato tutorial, che vi guiderà passo a passo nelle particolarità del gioco. Tenete presente che, se già conoscete le principali convenzioni del genere degli RTS, le prime lezioni saranno superflue. Se vi sentite sicuri, inoltre, potete partire direttamente dalle prime missioni della campagna dell'Ordine, studiate appositamente per insegnare i fondamentali del gioco.





Gli eroi dei due mondi

Tutte le mappe di *Drogonshord* sono divise in due livelli: il mondo di superficie e i dungeon sotterranei. Aguzzando la vista, individuerete dei precisi punti di passaggio che consentono lo spostamento tra i due piani. Sotto la luce del sole si consumano le grandi battaglie tra eserciti, mentre nelle umide profondità della terra si addentreranno solo unità particolari: i Capitani e i Campioni. I dungeon racchiudono tesori, caverne, templi e altre rovine dimenticate, e sono ricchi di oro, oggetti magici e mostri. Bilanciare le proprie risorse tra i "due mondi" di *Drogonshord* è fondamentale per conseguire la vittoria.

I comandi da tastiera

Dragonshard è giocabile interamente con il mouse, ma apprendere alcune scorciatoie con la tastiera renderà più efficaci le vostre strategie.

Movimento/Attacco – A
Pattugliare – P
Difesa – G
Mantenere la posizione – H
Abilità 1 – F1
Abilità 2 – F2
Abilità 3 – F3
Abilità 4 – F4
Abilità 5 – F5
Abilità 6 – F6
Scorrere le unità – TAB
Creare gruppi di unità – Ctrl + Tasto numerico (1-9)
Richiamare gruppo di unità – Tasto numerico (1-9)
Pausa – MAIUSC + P
Passare da superficie a mondo sotterraneo – \
Selezionare tutte le unità su schermo – CTRL + C

Le fazioni

Nel gioco sono disponibili tre fazioni, ognuna con unità e abilità diverse.

L'Ordine: formato da umani, Warforged, Halfling e Nani, lotta per recuperare il Cuore di Siberys. All'Ordine è associata la prima campagna del gioco.

I Lucertoloidi: gli abitanti dell'Anello delle Tempeste, determinati a difendere il regno dagli invasori. A loro è associata la seconda campagna del gioco. Attenzione: anche se la campagna dei Lucertoloidi è disponibile sin dal primo avvio, vi consigliamo di affrontare prima quella dell'Ordine, decisamente più facile e più adatta per iniziare a giocare.

Gli Umbragen: gli Umbragen sono i discendenti degli antichi Elfi di Xen'drik. A loro non corrisponde una campagna, ma possono essere usati nella modalità battaglia e durante le sessioni in multiplayer.



Le unità affrontano la maggior parte dei combattimenti in maniera appropriata, anche se non sono guidate direttamente dai vostri ordini.

Le basi

Costruire la propria base con criterio è fondamentale per vincere. Potrete decidere di specializzarvi su un tipo di unità, potendola sfruttare alla massima potenza, oppure differenziare maggiormente i vostri soldati. Di conseguenza, i migliori strateghi pianificheranno per tempo la struttura del loro quartier generale, adattandolo di volta in volta alle esigenze imposte dalle missioni. Questo sistema è interessante nella campagna single player, ma soprattutto in multiplayer, dove lascia spazio a un'ampia varietà di stili di gioco.

I tipi di unità

Per cogliere appieno la profondità di *Dragonshord*, è necessario conoscere i quattro tipi di unità disponibili. In primo luogo ci sono i **Campioni**: ne esistono quattro per fazione e hanno abilità estremamente potenti. Data la loro forza, è possibile schierarne solo uno per volta. Poi vengono i **Capitani**, che secondo le vostre scelte potranno avere diverse professioni (arcieri, barbari, paladini, eccetera), tutte con una precisa serie di vantaggi e svantaggi. Il gradino più basso è occupato dai **Soldati**, che vengono creati automaticamente intorno ai Capitani quando sono nelle vicinanze delle basi. Infine, per le grandi occasioni, sarà possibile far scendere in campo delle unità devastanti, una per fazione, in grado di ribaltare le sorti di una battaglia, ma sborsando una quantità enorme di risorse.

Ogni fazione ha i suoi Campioni e i suoi tipi di unità.

Tutto sotto controllo

L'interfaccia di gioco di *Dragonshord* è semplice e permette di avere tutto sotto controllo in ogni momento. In basso a destra vedrete le caratteristiche delle unità selezionate (**1**) e le loro abilità, mentre i due riquadri in basso a sinistra (**2**) mostrano le due minimappe (una della superficie, una dei sotterranei). Non mancano neppure gli indicatori delle risorse e le icone corrispondenti alle unità disponibili (**3**).



Per giocare online

Per giocare online dovrete utilizzare un account di GameSpy, creabile gratuitamente anche dall'interno del gioco. Se ne possedete già uno, naturalmente, sarà sufficiente inserire i vostri dati e prepararvi alla battaglia.

La schermata del Re

Cliccando sul pulsante situato tra le minimappe è possibile richiamare la Schermata del Re, da cui accedere a tutte le informazioni più importanti della partita, come le unità Capitano addestrabili, il loro livello e le loro abilità.



Una schermata regale per avere tutti i dati a portata di mano. Usatela spesso.

Risorse strategiche

La raccolta di risorse, in *Dragonshard*, è più semplice rispetto alla maggioranza degli RTS. In superficie si ha modo di raccogliere i Frammenti del Drago, mentre addentrandosi nei sotterranei è possibile arricchirsi con i forzieri d'oro. Uccidendo nemici, invece, si accumulano punti esperienza, da investire per fare salire di livello i Capitani. In questo modo, avranno più punti vita, poteri e la capacità di guidare un maggior numero di truppe in battaglia.



Avventurarsi alla ricerca di forzieri è pericoloso, ma redditizio.

GMC TRUCCHI

VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]_

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

■ Volando, potrete gustare degli scorci caratteristici del campo di battaglia di *Call of Duty 4*.

■ Non importa quanto vi spareranno, voi riuscirete sempre a cavarvela.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Modalità trucchi

Per il quarto capitolo della fortunata serie *Call of Duty*, Infinity Ward ha abbandonato gli scenari del secondo conflitto mondiale e si è lanciata in ambientazioni più moderne. In questo passaggio, molte cose sono cambiate, ma l'impegno richiesto al giocatore per far fronte a missioni complesse e appaganti è rimasto lo stesso. Se vi doveste trovare in pericolo, però, non disperate, perché GMC ha la soluzione che fa per voi. Entrate nella schermata delle opzioni e selezionate **Opzioni di Gioco**. Qui, dovrete attivare la console di comando cambiando su **sì** il valore relativo a quella voce del menu, poi tornate alla schermata di selezione iniziale e premete il tasto **** (o **shift** insieme a ****, nel caso intendiate impiegare la versione estesa).

Selezionate il cursore di testo e digitate la stringa **seta thereisacow "1337"**, poi confermate con il tasto **invio**. Ora potrete caricare i vostri progressi (o iniziare una nuova parita) e inserire nella console i codici che trovate tra qualche riga.

La procedura è da ripetere ogni volta che si ricarica il gioco, per cui se preferite avere una gabola sempre attiva, senza rifare tutto da capo, potrete aprire il file **config.cfg** contenuto nella cartella d'installazione del gioco (al percorso predefinito **C:\Programmi\Call of Duty 4\ \players\profiles\ *vostroprofilo***) e cambiare il valore alla variabile **seta monkeytoy** da **0** a **1**.

NOTA BENE: I seguenti trucchi hanno effetto anche nel demo. Per farli funzionare, dopo aver digitato **seta thereisacow "1337"** riaprite la console, digitate la stringa **spdevmap bog_a** e premete **Invio**. Il demo inizierà e sarà possibile usare i codici.

CODICE	EFFETTO
give all	Aggiunge al vostro inventario a tutte le armi
cg_LaserForceOn 1	Aggiunge il mirino al laser a tutte le armi
jump_height *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di aggiustare la gravità del gioco. Il valore predefinito è 39
timescale *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, permette di aggiustare la velocità dell'azione. Il valore predefinito è 1.00
r_fullbright	Gli oggetti interattivi sono illuminati
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
give ammo	Aggiunge al vostro inventario il massimo di munizioni per tutte le armi
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista
noclip 1	Attiva la modalità No Clipping, che vi permetterà di volare e attraversare le pareti
cg_drawGun	Rimuove dall'intefaccia grafica le armi
cg_fov	Permette di zoomare con tutte le armi disponibili nell'inventario
map *nomemoppo*	Sostituendo a *nomemoppo* uno dei seguenti, codici potrete accedere al livello associato: **killhouse; cargoship; coup; blackout; bog_a; hunted; ac130; bog_b; airlift; aftermath; village_assault; scoutsniper; village_defend; ambush; icbm; launchfacility_b ; jeepride. NOTA: I codici sono disposti nell'ordine in cui si affrontano i livelli.**

HOSPITAL TYCOON

Modalita Trucchi

Se siete stati contagiati dalla "febbre" per la gestione delle strutture ospedaliere, salvo poi trovarvi nei pasticci per la difficoltà del compito, non disperate. Vi basterà andare alla voce **Segreti** nascosta nelle opzioni e scrivere la password **MakeMeAGod** (esattamente come l'abbiamo riportata con le maiuscole al posto giusto) per sbloccare la modalità trucchi.

Ora, potrete sbizzarrivi ad attivare i seguenti codici nella stessa schermata:

CODICE	EFFETTO
Veloce	Aumenta la velocità di gioco e i movimenti di tutti i personaggi nell'ospedale
Avido	Vi permette di ottenere denaro extra

Ospedale della Morte	Trasforma tutti i personaggi dell'ospedale in zombi
Liquidazioni	I medici costeranno di più
Pigro	I medici e gli infermieri lavoreranno meno
Cervellone	Le statistiche dei personaggi aumentano
Cavallo da Soma	Rende tutti i lavoratori infaticabili

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Modalità trucchi

Se non avete troppi scrupoli e volete sottomettere tutti i vostri avversari nello scenario dedicato alle guerre coloniali in Estremo Oriente dell'RTS storico di Microsoft, premete **Invio** e inserite nella schermata che appare i seguenti codici. **Nota Bene:** I codici non risentono della differenza tra maiuscole e minuscole, ma sono sensibili alla punteggiatura, per cui, riportateli esattamente come sono stati scritti qui sotto.

CODICE	EFFETTO
Shiver me Timpers!	Distrugge tutte le navi avversarie sulla mappa
a recent study indicated that 100% of herdables are obese	Rende gli animali sulla mappa obesi
<nature is cured>	Aggiunge all'inventario 10.000 unità di legname
give me liberty or give me coin	Aggiunge all'inventario 10.000 monete
medium rare please	Aggiunge all'inventario 10.000 unità di cibo
nova & orion	Aggiunge all'inventario 10.000 punti di esperienza
this is too hard	Vittoria istantanea nella missione
x marks the spot	Mostra tutto il territorio su schermo
sooo good	Mostra un messaggio di allerta quando vengono attaccati o distrutti edifici di vostra proprietà
Jacquesiscute	Permette di far comparire al centro del vostro villaggio 20 moschettieri
Jakeiscute	Permette di far comparire al centro del vostro villaggio 20 spadaccini
where's that axe?	Fa comparire su schermo l'unità George Crushington
tuck tuck tuck	Fa comparire su schermo il veicolo Tommynator
ya gotta make do with what ya got	Aggiunge al vostro esercito una Bombarda Mediocre
speed always wins	Velocizza le fasi di costruzione, ricerca e immagazzinamento delle risorse





Anche la storia del continente asiatico nell'era coloniale può essere "alleggerita" con l'introduzione di unità quantomeno bizzarre.



Full Spectrum Warrior

Modalità trucchi

Ecco qualche chicca per rendervi la vita più facile nel corso delle impegnative missioni di *Full Spectrum Warrior*, il gioco completo allegato lo scorso mese alla versione DVD di GMC. Nel menu di apertura, selezionate la voce **Extra** ed entrate nella schermata d'inserimento dei codici. Nella console dovrete immettere le seguenti password per attivare i rispettivi trucchi:

CODICE	EFFETTO
NICKWEST	Attiva la modalità "Testoni"
ROCKETARENA	Aggiunge al vostro equipaggiamento razzi, granate e fumogeni infiniti
MERCENARIES	Aggiunge al vostro equipaggiamento munizioni infinite
APANPAPANSNALE9	Sblocca tutti i capitoli del gioco

Per sbloccare le missioni Bonus

Nel caso le missioni proposte non dovessero essere sufficienti a sfamare il guerriero che è in voi, abbiamo la soluzione giusta. Vi basterà aprire un nuovo profilo e inserire come nome utente la seguente password. Così facendo, sbloccherete i livelli bonus di *Full Spectrum Warrior*:

PASSWORD	EFFETTO
HA2P1PY9TUR5TLE	Sblocca le Missioni Bonus





nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

DEAD SPACE

Il terrore è nello spazio profondo!

RECENSITO!

UNIVERSE AT WAR

Il nuovo RTS dagli autori di *Star Wars: L'Impero in guerra*!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 24 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

La retorica del videogame

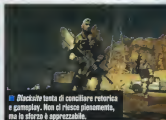
DA qualche mese a questa parte, le sale cinematografiche sono monopolizzate da pellicole hollywoodiane che invitano a riflettere sul conflitto iracheno e sulle sue implicazioni morali, politiche ed economiche.

Se si eccettuano le inevitabili operazioni di propaganda (come "The Kingdom"), la maggior parte dei film prodotti dagli studios non esita a criticare apertamente la politica estera statunitense. Dal De Palma di "Redacted" al Redford di "Lions for Lambs", passando per l'Higgis di "In the Valley of Elah", Hollywood mette in scena il fallimento della Casa Bianca e del Pentagono senza troppi complimenti. Per non parlare degli innumerevoli documentari indipendenti che denunciano la situazione in modo impietoso. Il messaggio è chiaro: il cinema, oggi come ieri, svolge un'importante funzione di critica sociale.

Passiamo ai videogiochi. Negli ultimi mesi, i monitor dei PC sono stati letteralmente presi d'assalto da titoli che alludono (in)direttamente al conflitto iracheno, al terrorismo internazionale, all'antagonismo tra Est e Ovest (*World in Conflict* vi dice qualcosa?). Titoli come *Call of Duty 4* o *Crysis* hanno riscosso un grande successo di critica e di vendite, un successo in larga parte meritato perché, sul piano tecnico e ludico, rasentano la perfezione.

In quanto espressioni digitali dell'egemonia dominante, però, non svolgono alcuna funzione critica. In un panorama dominato dalla rassicurante tranquillità dei poligoni e delle texture ultra-realistiche, un videogioco si è permesso di "remare contro". Mi riferisco a *Blocksite*. A scanso di equivoci, vorrei precisare che l'FPS di Midway è tutt'altro che perfetto, il che è un modo elegante di dire che è un mezzo fallimento. Allo stesso tempo, è un titolo importante, *diverso*. Seguendo l'esempio di *Metal Gear Solid*, *Blocksite* muove una feroce critica alla politica estera statunitense, servendosi delle convenzioni tipiche del genere – una su tutte, le scene d'intermezzo – per mettere alla berlina le istituzioni e l'esercito, gli interessi e le priorità.

Ad Harvey Smith, co-autore di *Deus Ex*, va riconosciuto il merito di aver trasformato una banalissima premessa – un'apparente invasione aliena – in un'allegoria del conflitto iracheno e delle sue innumerevoli aberrazioni. *Blocksite* ci chiede di riflettere sulla legittimità dell'intervento americano, sull'ipocrisia della classe politica e sugli innumerevoli passi falsi compiuti dalle autorità, prima, durante e dopo la guerra. Il messaggio di Smith è che gli incubi che tormentano l'Occidente – il terrorismo di matrice islamica, per esempio – sono la conseguenza inevitabile di una politica estera avventata e irresponsabile. Un messaggio di per sé tutt'altro che radicale, beninteso, ma se *Geors of Wor* rappresenta il non plus ultra della narrazione videoludica, come sostiene parte della critica, allora l'FPS di Midway è "rivoluzionario". *Blocksite* sfrutta i cliché del genere in modo sovversivo: come ci insegna la fantascienza letteraria e cinematografica, le figure dell'alieno, del mostro, dell'Altro si prestano benissimo a rappresentare il lato più oscuro dell'uomo. Le opere più incisive, come "Fanteria dello spazio" di Heinlein (per citarne una), si prestano a differenti – *divergenti* – interpretazioni. La maggior parte dei videogame, di contro, preferisce evitare di affrontare temi potenzialmente controversi.



Blacksite tenta di conciliare retorica e gameplay. Non ci riesce pienamente, ma lo sforzo è apprezzabile.

Il team capitanato da Harvey Smith è riuscito a integrare la componente politica all'interno del gioco – per mezzo delle sequenze cinematiche, degli scenari e delle situazioni predefinite – una scelta coraggiosa, più unica che rara. L'attacco all'ideologia bellicosa di Bush & Co. è veicolata da numerosi dialoghi che non lasciano dubbi sulle reali intenzioni degli sceneggiatori. La ciliegina sulla torta sono i titoli dei vari capitoli: "Misunderestimated", "Mission Accomplished", "The Surge", "Last Throes", che rimandano direttamente a episodi, frasi e definizioni paradossali partorite dagli stessi politici che hanno confezionato un conflitto virtuale tristemente reale.

Sfortunatamente, l'ammirabile intento dei designer è frustrato da un gameplay flaccido come l'uva passa. È lecito prevedere che il fallimento commerciale di *Blocksite* spingerà Midway – e altre case, tradizionalmente iper-conservatrici – a tenersi alla larga da ogni velleità critica, denunciando presunte incompatibilità, deficienze e limiti del mezzo elettronico. Si tratta, naturalmente, di una scusa: titoli come *Bioshock* confermano che è possibile conciliare una solida e originale narrazione a efficaci dinamiche di gioco.

Va ricordato, però, che la maturità del videogame non si misura solo sulla base di parametri estetici e tecnici. Per compiere un vero salto di qualità, il videogioco deve trovare il coraggio di affrontare temi importanti, attuali e scottanti, sfruttando tutte le risorse del proprio linguaggio. Detto altrimenti, *Blacksite* è un fallimento, ma un fallimento dal quale possiamo imparare molto.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.